

GAMES Jogue com seus personagens de Animês e Mangás preferidos

EXCLUSIVO!

100

páginas de muita
informação

NeoTokyo

A MELHOR REVISTA DE ANIMÊ E MANGÁ

**Samurai
Champloo**Samurais com
um estilo diferente!**Peach Girl**Romance com
cara de vida real**Escaflowne**Personagens!
A História!**Naruto****LIBERA SEU PODER em
sua primeira aventura!**

J-Music

Cosplay

Mulheres

Fairy Tail

Sugar Princess

Aula de Japonês

ISSN 1809-1784
NÚMERO
0023
PREÇO
R\$ 6,90



PIRATAS & PISTOLEIROS: nova classe para heróis sem classe!

Dragon Slayer

ROLE PLAYING GAME
www.dragonslayer.com.br

DROW

Tudo que você não sabia
(e nem deveria saber!)
sobre os elfos negros



RPG
divertido como
você gosta!

Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



Editor: Junior Mendes Fonseca Projeto Gráfico: Usina de Artes Diagramação: Ed Peixoto e Henrique Ajala Escaneamento e Tratamento de Imagens: Evandro Toquette (supervisão), Marcia Omori, Luan Rodrigues Coordenadora de Produção: Amaruk Seta Redação: Renê Ferri

Número 23, ISSN 1809-1784

Atenção: Ninguém está autorizado a se credenciar para eventos e/ou entrevistas em nome da Neo Tokyo. Somente seu diretor e editor são responsáveis por pautar seus colaboradores.



www.escale.com.br

Av. Profª Ida Kolb, 551, Casa Verde, CEP 02518-000, São Paulo (SP), Brasil Tel.: +55 (11) 3855-2100 Fax: +55 (11) 3951-7313 Caixa Postal: 16.381, CEP 02599-970, São Paulo, SP, Brasil

EDITORIAL - Diretor: Sandro Aloísio **Pré-imprensa:** Cíntia Karina dos Reis **Produção:** Adriana Ferreira da Silva, Fernanda de Macedo Ferreira Alves e Natália Modesto de Paiva **Revisão:** Patrícia de Fátima Santos

PUBLICIDADE publicidade@escale.com.br - Fax: +55 (11) 3855-2132 Jairo Ivo Fiszbein, Daniel Santos, Zélia Oliveira, Priscila Pires, Silvana Pereira da Silva (tráfego)

VENDAS DE REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 3855-1000 sacweb@escale.com.br

ATACADO - REVISTAS E LIVROS
Tel: +55 (11) 4446-7060 atacado@escale.com.br

CENTRAL DE ATENDIMENTO
Tel.: +55 (11) 3855-1000 Fax: +55 (11) 3857-9643 atendimento@escale.com.br

Distribuição com exclusividade para todo o BRASIL, Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. Rua Teodoro da Silva, 907. Tel.: +55 (21) 3879-7766. Números anteriores podem ser solicitados ao seu jornaleiro ou na central de atendimento ao leitor, ao preço do número anterior, acrescido dos custos de postagem.

Disk Banca: Sr. jornaleiro, a Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos dos números anteriores da Editora Escala enquanto houver estoque.

Filiada à



IMPRESSÃO E ACABAMENTO
Oceano Indústria Gráfica Ltda.

**NÓS TEMOS UMA
ÓTIMA IMPRESSÃO DO FUTURO**

Muita Festa!

Como acontece regularmente, você tem um encontro marcado com sua publicação preferida de animê e mangá: a Neo Tokyo. Além de matérias especiais, resenhas e muitas outras coisas bacanas, trazemos sempre nas seções fixas informações sobre temas ligados diretamente a animês e mangás, como filmes orientais, produtos, músicas, cursos e muito mais.

Nesta NT, trouxemos matérias caprichadas sobre Escaflowne – uma das obras mais populares dos fãs mais antigos — quem não cantava a música-tema dessa ótima série? Apresentamos o maravilhoso Anastasia Club e outras séries como 2001 Nights, Boku to Kanoso e Sugar Princess.

Trazemos ainda o sensacional Samurai Champloo, uma matéria sobre Games derivados de animês e mangás e muito mais. Para os fãs viciados em Naruto, claro que preparamos mais uma matéria caprichada da série que virou um fenômeno e é sucesso por todo o mundo. Não vamos perder mais tempo, é hora da diversão.

Até a próxima!

Junior Mendes Fonseca – Editor Responsável

animepro@uol.com.br

Anime Pró - Neo Tokyo - www.animepro.com.br

>> IMPERDÍVEL!



Dez Anos do Detetive Sobrenatural

Ao invés de um mocinho sem defeitos como Seiya, tínhamos um protagonista que era um verdadeiro bad boy: arranjava brigas, cabulava aula, um exemplo de juventude transviada, mas, ao salvar uma criança de um atropelamento, Yusuke Urameshi entra numa aventura que não tinha mais volta.

Yu Yu Hakusho na NT 21.



Os Demônios também choram

Seguindo a linha do "jogue o game, leia o mangá, assista ao animê, compre o DVD, brinque com os bonequinhos etc." a franquia Devil May Cry já chegou a vários cantos do mundo. Mas o que será que fez a história de um caçador de demônios ir a tantos lugares? Carisma, estilo, diversão...? Isso tudo e mais um pouco. Na NT 21.

FALE COM A NT!

POR CARTA

Caixa Postal 16.381 - CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

POR E-MAIL

neo@animepro.com.br

Atenção!

► **Desenhistas e Fanzineiros:** Saibam mais detalhes na seção "Fan Gallery" e enviem seus trabalhos para divulgação nas páginas da Neo Tokyo.

NA INTERNET

- Acesse nosso hotsite através do Anime Pró – www.animepro.com.br. Lá, você confere informações sobre os números anteriores, material extra e muito mais!
- Acesse também a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

Todos os personagens e suas respectivas imagens apresentados nesta publicação têm os seus direitos reservados aos seus respectivos proprietários; sendo, portanto, utilizados apenas para efeito de divulgação e resenha.

"A grandeza não consiste em receber honras, mas merecê-las." Aristóteles

24 Anastasia Club

O mistério de uma princesa desaparecida e a procura de um grande tesouro de um antigo império, fatos reais e lendas. Em uma mistura de aventura, investigação, romance e perigo, um dos maiores mistérios do século XX será esclarecido, pelas mãos da talentosa Chiho Saito.



05 – Anime Pró Insider

O que é destaque no www.animepro.com.br.

06 – Studio Seasons

15 – Naruto: Aventura no País das Ondas!

Muitas confusões na primeira grande aventura do ninja e sua turma.

36 – ESCAFLOWNE

Uma série para o gosto de todos.

43 – A volta de Peach Girl

Depois de dois anos, um dos melhores shoujos mangás publicados no Brasil está de volta. Vamos conhecer a série?

56 – Os Samurais do HIP HOP

Era uma vez dois samurais que acompanham uma garota numa jornada de muita introspecção, seguindo fielmente o código de honra dos samurais e... espera aí, isso não tem nada a ver com os samurais que estou falando. Eles são egocêntricos, adoram se jogar nos prazeres da vida, não dispensam uma boa porrada e só ajudam a donzela porque perderam uma aposta. Qual será a desses samurais e, afinal, quem é o misterioso samurai que cheira a girassóis? Eis Samurai Champloo.

64 – Veja a série, depois jogue-a

Ao contrário do que muitos fãs acham, as séries não são para serem exibidas e pronto. Nenhuma série é feita se não tiver retorno financeiro e atualmente, outro mercado se abriu: o dos videogames.

10 – Mural

20 – Sugar Princess

22 – 2001 Nights

48 – Boku to Kanojo no XXX

62 – Fairy Tail

60 – Mulheres

76 – Coleção

77 – Model Sheet

78 – Caixa Postal

80 – Fan Gallery

82 – DVDteca

84 – Live Action

86 – Play

88 – Cosplay

92 – Fanfic/Conto

94 – SHOP

96 – Nippon

98 – Curso Relâmpago de Japonês

Review: As matérias com o "selo" Review visam apresentar obras desconhecidas do grande público e, dependendo das solicitações dos leitores, podem ganhar futuramente matérias mais completas.

WWW.

Anime

PRÓ

.com.br

Anime Pró Insider

O Sistema CORSO: Glossário



A Neo Tokyo orgulhosamente apresenta sua primeira série de Light Novels – O SISTEMA CORSO, de Alexander Lancaster e Marcel Nicolaevski. Aproveitamos para passar uma imagem mais geral e aqui temos, através de um glossário de termos, uma amostra do que se pode esperar do maravilhoso mundo de Marte.

BASE MITRIONE – instalação militar aonde se realiza o projeto secreto Corso de exo-armaduras militares e treinamento de oficiais. Moradia de militares, técnicos, cientistas sem limites de nenhum tipo, um comandante fascista e um bando de meninos e meninas dos quais algum louco teve a má idéia de achar que iria fazer um exército obediente.

BORGES – A maior das grandes oligarquias de poder entre as poderosas famílias regionais de Marte, descendentes de João Ribamar Grande e de outros familiares de César Borges que eram mais acomodados do que leis.

César Borges – Organizador, líder colonizador e o primeiro e único ditador de Marte (embora quanto ao último item, nem todos os livros de história marciana admitam). Marechal da frota aero-orbital do Cone Sul, deserta levando boa parte de suas tropas consigo para firmar-se em Marte, onde logo assume o poder pela combinação de status passado, carisma e poder das armas. Comanda o planeta com mão-de-ferro por mais de uma década, até ser derrubado por uma série de quarteladas feita por seus próprios homens. Foge do planeta com seus seguidores mais leais (e dizem as más línguas, muitas riquezas tomadas do povo marciano) e assim sai das páginas da história.

CAVALCANTE – Capital política de Marte, feita para cuidar de toda papelada e burocracia que a maioria das pessoas quer ver bem longe. Também é onde governadores, ministros e senadores se reúnem para fazer suas maracutaia com calma, luxo e segurança.

Cone Sul (Saindo da aulinha de geografia, se o professor de ginásio ainda não ensinou isso, enfie uma porrada nele por mim) – A região mais meridional da América do Sul, ao sul do Trópico de Capricórnio. Inclui Chile, Argentina, Uruguai, Paraguai e o sul do Brasil. Em meados do século XXI o termo define o sucessor do Mercosul, que inclui também o Chile, cujo governo abandona nessa época já tanto o ALCA como o Novo Pacto Andino, insatisfeito com ambos os grupos.

CORSO – Codinome de certo projeto experimental marciano, assim como da interface experimental que levaria o uso dessas máquinas a um novo nível. Grupos de poder de outros mundos, como financistas venusianos, têm acompanhado – e espionado – seu desenvolvimento com interesse.

EVOS – Os primeiros humanos em Marte, pessoas modificadas geneticamente para suportar o ambiente da Marte parcialmente terraformada, coordenando e conduzindo máquinas que não podiam fazer tudo sozinhas. A 2ª leva de imigrantes, os fugitivos da era de guerras iniciada no começo do século XXII, expulsaria ou massacraria várias das “aberrações modificadas”. Em sua maioria fugiram para o espaço ou se misturaram entre os marcianos “normais”.

EXO-ARMADURAS – Robôs pilotáveis de resgate desenvolvidos no começo do século XXI por japoneses. Com o tempo ganharam uso como versáteis máquinas de construção, demolição – e armamento alternativo e improvisado de guerrilhas e grupos terroristas em todo mundo. E de piratas espaciais, com a grande corrida para o espaço. E assim como carros-bomba, aeromodelos com metralhadoras e coisas similares, nunca foram exatamente grandes armas de guerra. Até agora.

GRANDE CORRIDA – Nome popular da emigração em massa da Terra para outros mundos, ignorando proibições da ONU e as condições inóspitas em vários locais aonde a terraformação mal começara. Iniciada

pela onda de guerras entre Cone Sul e Pacto Andino em 2115. China e Austrália seriam os primeiros a também se envolver, pelo controle do Pacífico, o que levaria a um jogo de alianças e rivalidades detonando conflitos e êxodo em massa por boa parte do planeta.

NOVO PACTO ANDINO – Aliança regional composta por Bolívia, Colômbia, Chile, Equador, Peru e Venezuela durante parte do século XXI, nova versão da Comunidade Andina de Nações. A saída do Chile para unir-se ao Cone Sul e a invasão de Colômbia e Venezuela à Guiana e o Panamá marcam as tensões que definirão a relação dos dois grupos nas décadas seguintes.

POVO DOS ASTERÓIDES – População formada de exilados, criminosos e párias dos vários planetas habitados. Tem quem diga que são Evos sobreviventes, piratas espaciais, descendentes das tropas originais de César Borges, mutantes inteligentes ou alienígenas escondidos, mas os fatos verdadeiros pouca gente sabe ao certo.

RIBAMAR GRANDE – A maior metrópole e centro econômico de Marte. Seu nome vem de João Ribamar Grande, o cérebro (ou a carteira, de acordo com os mais cínicos) por trás da derrubada de César Borges e formação do estado marciano moderno.

TERRAFORMAÇÃO (ou terraformagem) – Processo de transformação planejada da atmosfera, temperatura e meio ambiente de um outro planeta ou lua de modo a torná-lo habitável pelo ser humano. No universo do Corso, Marte é o único planeta de terraformação plena, embora outros corpos celestes (Vênus, alguns asteróides parte das luas de Júpiter e talvez Saturno) sejam também habitados ou parcialmente terraformados. Termo possivelmente criado em 1942, pelo escritor de ficção científica Jack Williamson.

VIBROFACA – Cruzamento de faca de combate com serra tico-tico, feita por algum sujeito com muita maldade no coração. Passa por carne e ossos como uma faca quente por um pão de queijo.

AP no Orkut!

Acesse a comunidade do Anime Pró no Orkut:

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

Os preferidos do site

ANIMÉ

- 1º - Naruto
- 2º - Bleach
- 3º - Death Note
- 4º - Hunter x Hunter
- 5º - FullMetal Alchemist

MANGÁ

- 1º - Naruto
- 2º - Death Note
- 3º - Karekano
- 4º - Negima
- 5º - Gantz



➔ Acesse nosso fórum: www.animepro.com.br/forum



Studio Seasons

O Studio Seasons surgiu em 1996 e nasceu da firme idéia de produzir mangá nacional bem feito e com conteúdo. Essa idéia continua e em 30 de Novembro de 2007, Montserrat, Sylvia Feer e Simone Beatriz comemoram os 11 anos de existência estúdio. *Por Gisela Pizzatto P.*

A primeira inspiração partiu de Montserrat e Sylvia que se conheceram num curso de mangá da antiga Abrademi e deram o pontapé inicial na idéia de desenhar mangá, incentivadas pelo mercado que começava a surgir no Brasil. Havia histórias, mas faltavam desenhistas, então veio o primeiro Mangacon e o convite para Simone Beatriz se juntar ao grupo. Dessa triade surgiriam as séries Oiran, Sete Dias Em Alesh e muitas outras que ainda esperam para ser apreciadas pelos leitores brasileiros, seja nas bancas ou na internet.

O grupo funciona como uma equipe onde cada artista tem uma especialidade, mas todas desenham: Montserrat faz os roteiros e coordena o grupo, Sylvia faz o fechamento de arqui-

vos para as gráficas e Simone produz o site. Trabalhando assim a estrutura funciona bem e em harmonia suficiente para ter conquistado a respeitabilidade do público nacional a ponto de ganhar o carinhoso apelido de "Meninas da Seasons". O primeiro trabalho do gênero foi feito para a antiga revista Booken, com três histórias fechadas: Duetto, Senhores das Lendas e Bass. Em seguida, surgiu o manga/novel Zona Quantum na revista Quark, de ficção, as séries Oiran e Sete Dias Em Alesh editadas pela Hant e um longo trabalho com tirinhas e contos no jornal Florida Review, nos EUA. O esforço foi recompensado com a menção do site no Discovery Channel da Ásia como modelo de site de mangá feito no Brasil, e com a citação da equipe no livro "O Grande Livro dos Mangás", do jornalista espanhol Alfons Moliné, publicado aqui pela JBC.

Atualmente, o Studio Seasons publica em seu site mangás on-line como a série Laiser Boy e Crônicas de Edo, além dos Contos

de Sher Mor, uma série de contos baseada numa das sagas que estão sendo escritas por Montserrat. Além disso, Sylvia Feer trabalha na nova versão da série Alesh, e Montserrat na nova série Voguel dos Girassóis.

GP - Montserrat, você é a principal roteirista do estúdio, certo? A Simone e a Sylvia também contribuem com os roteiros? Como funciona esse processo de criação de vocês?

Bom, a princípio todo processo de criação é meu, mas existiram casos onde Sylvia e Simone contribuíram, como na criação de personagens das séries Spy Company e O Lótus e o Olho do Tigre. Depois que eu termino um roteiro costumo ler o material para ambas e, às vezes, fazemos algumas alterações. Sugestões são sempre bem-vindas. O roteiro pronto, em geral, já tem uma desenhista indicada para ele, mas só será produzido se houver algum interesse comercial, ou como mangá on-line ou ainda como uma série fechada. Cada desenhista é responsável por sua história no tocante à produção dela.

GP - Há algum método para criar os roteiros ou eles simplesmente "surgem"? Você tem algum tema preferido?

Eu costumo dizer que você tem duas maneiras de criar um roteiro: ou você tem bons personagens e cria uma trama que os potencializem, ou vice-versa, tem uma boa história e crie personagens que a potencialize. De qualquer forma tem de haver uma relação bem equilibrada entre ambas. Às vezes, uma história vem do nada e posso escrevê-la muito depressa, e em outras situações posso ficar anos trabalhando num roteiro.

Confesso que adoro histórias de Japão Feudal, mas isso não tem nada a ver com mangá. É que eu gosto muito de História em geral, e a considero uma ótima fonte para realizar trabalhos. Dentro desse gênero escrevi Oiran, Ninpo e agora Crônicas de Edo, sem falar em Tetsuma e Hana San que estão em fase de produção. Depois desse, meus outros dois temas favoritos são aventura/fantasia e ficção-científica.

"Todas nós desenhamos e pintamos nossas histórias. Como nossos traços são muito diferentes, não costumamos interferir na produção uma da outra, pois cada uma tem um estilo próprio."

GP - Qual é o processo de criação de um mangá histórico, tanto no que se refere ao roteiro quanto aos personagens?

Bem, geralmente eu penso primeiro na trama e imagino como serão as personagens, também escolho uma época e um local, para, em seguida, fazer a parte mais delicada: pesquisar. Nesse estágio, primeiro eu preciso saber se tudo o que bolei é viável na época e local que escolhi. É comum ter de fazer algumas alterações na trama ou, em casos mais complicados, deslocar a trama para outra época mesmo. Pesquisas históricas são sempre delicadas, por esse motivo procuro ter no mínimo três fontes diferentes. Mesmo com todo esse cuidado

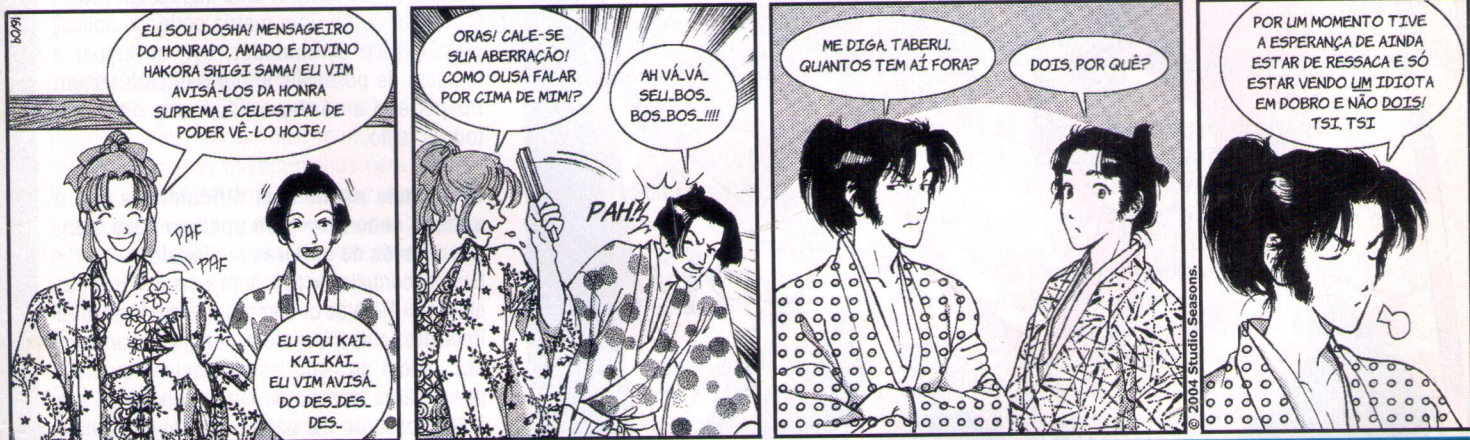
você não está isento de pequenos erros, por isso esse estágio exige paciência e atenção. Isso vale para tudo: cenários, roupas, armas, hábitos da época, modo de falar etc. Depois de feito tudo isso, aí eu escrevo mesmo!

GP - E sobre os desenhos? Quem faz a maior parte deles? Tanto traço quanto cor?

Geralmente quando escrevo as histórias eu já sei quem vai desenhá-las. Procuro fazer com que elas tenham um traço que combine com o conteúdo, isso é muito importante para que haja identificação visual por parte do leitor. Todas nós desenhamos e pintamos nossas histórias. Como nossos traços são muito

OS RONINS / Studio Seasons

www.studio.seasons.nom.br



diferentes, não costumamos interferir na produção uma da outra, pois cada uma tem um estilo próprio.

GP - Qual é a formação de vocês?

Eu tenho técnico de Design Gráfico, Sylvia Feer é formada pela Faculdade de Comunicação Visual da PUC do Rio de Janeiro e Simone tem técnico de Web Design, mas nada que supere a boa e velha experiência na prática, pois tudo que aprendemos sobre produção de mangá veio do estudo cotidiano e de muita pesquisa!

GP - Gostaria de saber quem são os autores preferidos de vocês, tanto do mundo do

mangá quanto fora dele. Pode ser literatura, cinema etc., gostaria de saber quem inspira vocês!

Montserrat: Eu gosto de muita coisa, mas para fazer mangá eu tenho alguns trabalhos que me inspiram: em mangá gosto de Kei Nakamura, Clamp, Naomi Takeuchi, Chiho Saito, Ohse Kohime, Fuyumi Souryou entre outros. Em Ukio-ê: Utamaro e Ando Hiroshige. Em literatura: Antoine Sant Exupéry, Jane Austin, Oscar Wilde, J.K. Rowling, Ismail Kadaré, Machado de Assis, e vai por aí afora. Sou fã ardorosa de filmes de época, de aventura e de ficção-científica.

Sylvia: Nossa, são vários e cada um por moti-

vos específicos como diagramação, arte-final, cenários, história... cada um tem algo a acrescentar. Eu gosto desses: Yoshiuki Sadamoto, Haruhiko Mikimoto, Kaori Yuki, Yuu Watase, Kosuke Fujishima, Houyu Shurei, Tsukasa Hojo, Chiho Saito, entre outros. Também recomendo esses artistas: Harold Foster, Jeff Easley, Larry Elmore, Frank Frazetta, Brom, Moebius e Hajime Sorayama.

Simone: Hmm... autores preferidos... são tantos! Alguns são Motoka Murakami, Makoto Takahashi, Fuyumi Souryou, Kumichi Yoshizuki, Feng Zhu, John Berkey, Cecília Meireles, Cora Coralina, H. G. Wells.

Antigamente, a maior dificuldade era conseguir retículas; além de o material ser raro, era caro! Hoje em dia, felizmente, você consegue programas que tem uma boa variedade desse material para aplicar.

Dragons



quisar, ter os pés no chão, pois é uma profissão árdua e nem sempre divertida.

GP - Quem é a responsável no estúdio pela parte de montagem dos mangás (retículas, balões, falas etc.)? Como é feito esse trabalho e qual sua maior dificuldade?

Cada uma de nós aplica as retículas, os balões e as falas em seus trabalhos. Não temos assistentes, assim todo trabalho é feito por nós. Esse estágio é feito todo por computador hoje em dia (Photoshop, CorelDraw e Manga Studio). É mais rápido que o sistema manual, mas exige o mesmo cuidado técnico. Antigamente, a maior dificuldade era conseguir retículas; além de o material ser raro, era caro! Hoje em dia, felizmente, você consegue programas que tem uma boa variedade desse material para aplicar.

GP - Nem todo mundo sabe, mas "tratar" a imagem após escaneá-la é muito importante. Será que vocês podem falar um pouco sobre isso?

Sim, isso é verdade. Após escanear uma imagem, ela deve ser tratada para que sua qualidade visual seja a melhor possível. Mesmo quando você escaneia uma página em preto-e-branco, como uma matriz onde vai aplicar retícula pelo computador, tem de limpar a imagem de possíveis impurezas para ter um PB perfeito e só depois aplicar a retícula e todo o resto.

GP - Quais as maiores dificuldades que o estúdio encontrou para publicar seus mangás através de editoras nacionais?

É muito complicado lidar com a mentalidade das editoras. Além de querer um retorno financeiro imediato, coisa que nem mangá estrangeiro faz, pedem ou histórias minúsculas que não prenderão a atenção de nenhum leitor ou um bolo grosso de mil páginas já pronto, saindo do seu bolso. É oito ou oitenta, mesmo. Mas a parte mais difícil é fazer os editores entenderem que você sabe o que está fazendo.

GP - Por que você acha que isso acontece?

Porque as editoras não estão acostumadas a produzir quadrinhos no Brasil. Salvo raras exceções, tudo é comprado pronto! As editoras têm uma longa experiência em comprar pronto, mas não em encomendar trabalhos e quando o fazem não sabem lidar com os artistas. Tá, eu sei que tem artista irresponsável por aí que não cumpre prazos, mas nem todos são assim! Existem artistas sérios e com boas idéias para vender títulos. Outro problema conflitante é que certas editoras tem suas idéias do que seja um mangá de sucesso e não raro elas se revelam um grande fiasco.

GP - Na opinião de vocês, quais os pré-requisitos para alguém que quer ser um mangaká?

Montserrat: Disciplina, força de vontade, garra e nem um pouco de preguiça. Tem de saber que isso é trabalho e não diversão. Mais importante do que fazer o que se gosta, é gostar do que se faz. Estudar muito, praticar muito e lutar para ser um profissional responsável.

Sylvia: Amar o que faz, acho que é uma das bases, pois dela vem a paciência e a perseverança (que não podem faltar!). Junto a isso, é preciso ter em mente que o artista deve estar

sempre em evolução, portanto, sempre treinando, sempre estudando, sempre procurando se superar e fazer um trabalho cada vez melhor. O artista que se considera perfeito e interrompe esse processo acaba parando no tempo e na sua arte, conseqüentemente, torna-se medíocre. É preciso humildade para reconhecer que não se sabe tudo e determinação para mudar o que é necessário, lutando pelos seus objetivos. Não preciso dizer que organização e cumprimento de prazos são fundamentais também, né?

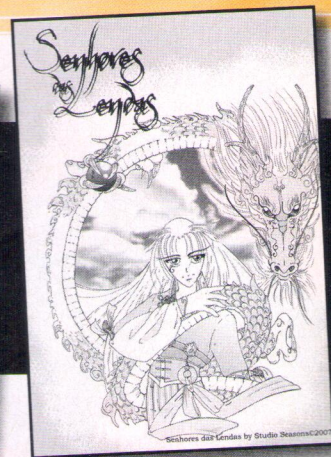
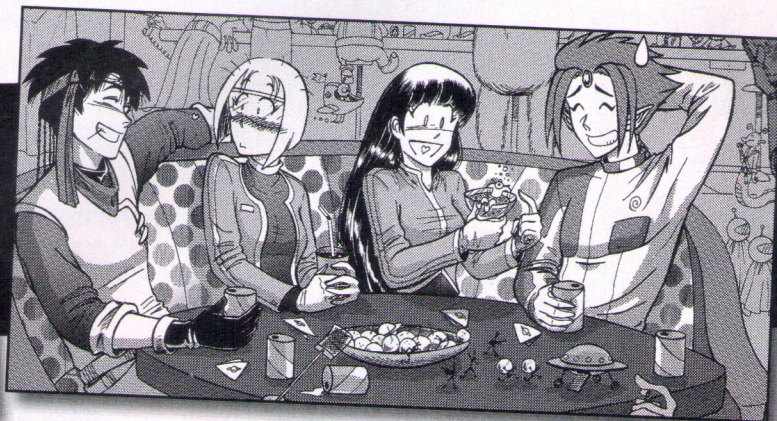
Simone: Ter paciência. Estudar bastante, pes-

GP - Em sua opinião, por que as editoras não acreditam no mangá produzido no Brasil?

Não é que elas não acreditam, é que a maioria não sabe por onde começar. Para muitas editoras falta informação, mas para outras falta bom senso — não basta colocar uns olhos grandes e dizer: “vendemos mangá!”, a coisa toda é bem maior que isso! Muitos títulos nacionais que saíram não pararam porque eram ruins, mas porque as editoras simplesmente não tiveram planejamento de capital! Aí corre aquela bobagem de “maldição do número um”. Não tem nada de maldição, é falta de planejamento, mesmo! Houve também uma mentalidade oportunista de muitas editoras que “queimou o filme” dos desenhistas nacionais: antes dessa



“Já que muitas pessoas gostam tanto do Japão deveriam seguir esse exemplo deles: apostar nos trabalhos daqui como eles fizeram com os deles.”



atual avalanche de títulos japoneses havia títulos nacionais nas bancas, mas muito mal feitos, que eram apenas quebra-galhos para ganhar dinheiro e onde se explorava a boa vontade de gente inexperiente. Isso deixou uma péssima impressão no leitor: a de que brasileiro não sabe fazer mangá, pois a referência que muita gente tem disso foram aqueles trabalhos. Resultado disso: as editoras têm receio de que uma nova tentativa seja comparada àquilo. É claro que há editoras que sabem como fazer bom mangá nacional, mas acham que não vão ter o retorno de um mangá estrangeiro, e é verdade! Pelo menos, não no começo! Mas se houver apoio e investimento nesse trabalho, vai dar frutos muito bons a médio prazo, sim. Demora um pouco, gente! Ou vocês acham que o mangá japonês quando surgiu era estiloso como é hoje em dia? Era nada! A impressão era ruim, as histórias nem sempre eram lá aquelas coisas e os desenhos, nem se fala! Ninguém aqui leria aquilo, mas o pessoal lá acreditou e já que muitas pessoas gostam tanto do Japão deveriam seguir esse exemplo deles: apostar nos trabalhos daqui como eles fizeram com os deles.

GP - Sete Dias em Alesh e Oiran chegaram a ter seus primeiros números publicados, mas a editora faliu e não deu para terminar o trabalho. Esses títulos serão relançados?

Esperamos que sim, mas não há previsão. Seria necessário que uma editora quisesse retomar esses projetos que, afinal de contas, venderam muito bem na época e causaram ótima impressão no público para nossa alegria. Até hoje existe procura pelas séries e recebemos e-mails pedindo informações. De lá para cá, essas séries já sofreram mudanças.

GP - Qual a mais nova série do Studio Seasons? Falem um pouco a respeito dela.

Sylvia está refazendo a série Alesh, mas também trabalha na série Laser Boy que é uma ficção científica com muito humor e é apresentada no site como um mangá on-line. Eu estou trabalhando atualmente na nova série Voguel dos Girassóis que conta a história de um futuro muito diferente, onde uma menina é chamada para ajudar a resgatar a memória do mundo antes que o planeta literalmente deixe de existir. Além disso, estou escrevendo os Contos de Sher Mor que estão disponíveis no site no formato “Light Novel” e também estou fazendo os novos character designs de Senhores das Lendas, outra série que vou desenhar. Simone Beatriz ainda está produzindo Tantô e Kaiken, uma das aventuras de Kimura Fushigi para as Crônicas de Edo, outro mangá on-line. Tudo isso pode ser encontrado no nosso site www.studio.seasons.nom.br

GP - Além dos mangás, quais outros trabalhos o estúdio realiza?

Criamos roteiros avulsos e ilustrações para sites ou livros, além de material literário.

GP - Vocês já publicaram trabalhos fora do Brasil? Como foi isso?

Sim. Publicamos no Jornal Florida Review, para a colônia brasileira na Flórida. Fizemos duas séries de tirinhas em estilo mangá: Patuska e Ronins, além dos contos em capítulos, Profanação e Os Manipuladores. Foi um trabalho de pouco mais de um ano que foi bem aceito pelo público de lá. Nós recebemos o convite para o trabalho do então editor Marcos Onmatti, que queria algo mais diversificado no jornal. No início ele pensou nas tirinhas, mas depois adorou a idéia de ter contos também e o resultado foi ótimo, pois eles conseguiram um bom público para o jornal graças a esses trabalhos. ■ NT



Este espaço é para você expor suas idéias, respondendo a temas levantados por nossa redação. Participe, envie sua opinião para animepro@uol.com.br e caso não concorde com as opiniões dadas aqui, opine e discuta na nossa página no Orkut e em nosso Fórum.

Para você, apenas mangás famosos deveriam ser lançados no Brasil?

TEMA DA PRÓXIMA EDIÇÃO:

Tema da próxima edição: Para você, existe mangá brasileiro?

>> FÓRUM: www.animepro.com.br/fo
ORKUT: www.orkut.com/Community.aspx?cmm=117602

SIM, pra mim esses mangás que não são consagrados pelo grande público na verdade não são bons e por essa razão são desconhecidos. Quando o trabalho é bom e tem qualidade, automaticamente ele vira sucesso e ganha a divulgação merecida. Quando divulgam o lançamento dessas coisas que ninguém ouviu falar eu nem dou muita atenção.
Neto "Sasuke" Almeida

HÁ ESPAÇO para todos os tipos de publicação, tantos os mais famosos como os desconhecidos que nem por isso são inferiores. Claro que se o título é muito famoso e faz grande sucesso, deve haver alguma razão para isso, mas para mim, isso não influencia se vou comprar ou não. Se me interessar, vou comprar independente de ser um Naruto ou algo desconhecido...

Juliana Meirelles C.

ACHO UMA BESTEIRA essa coisa de "mangá bom" ser apenas aqueles bem famosos. Há muita coisa que desconhecemos que coloca muito Naruto, Cavaleiros do Zodíaco e Bleach no chinelo. Às vezes, acontece de uma determinada série ganhar tanta divulgação que acaba dando a impressão de ser muito bom. Méritos das empresas que conseguem "empurrar" qualquer coisa no mercado e influenciar os consumidores. Pra mim, o mercado tem de crescer e publicar, sim, obras diversificadas.

Filipe Alves Lima

ODEIO QUANDO UMA EDITORA CRIA UMA EXPECTATIVA EM RELAÇÃO AO LANÇAMENTO DE UM MANGÁ E QUANDO FINALMENTE SABEMOS QUE TÍTULO É ESSE DESCOBRI-MOS QUE SE TRATA DE UMA OBRA DESCONHECIDA. PRA MIM, GOSTO E COMPRO APENAS OS TÍTULOS MAIS POPULARES.

João Pedro L. Prudente

PRA MIM, isso não significa nada, não apenas em relação a mangás, mas também a filmes e animês. Às vezes, obras menos populares são tão boas, melhores até do que alguns trabalhos que ganharam grande destaque na mídia.

Mariana "Nami" de Freitas



NARUTO

Aventura no País das Ondas!

Muitas confusões na primeira grande aventura do ninja e sua turma.

Naruto possui diversas histórias, os chamados 'arcos' que definem as aventuras vividas pelos personagens. O primeiro grande arco da série é o do País das Ondas, uma aventura que começa bem e dá fôlego ao início do animê.

Após se formarem genins, ou seja, ninjas de classe baixa, Naruto, Sasuke e Sakura comandados por seu professor Kakashi passam a completar pequenas missões, dadas aos guerreiros de tais níveis, como salvar animais e garantir a proteção de pessoas da vila. Uma nova missão, então, é dada aos jovens: a de escoltar um senhor chamado Tazuna de volta para sua casa no País das Ondas. Tudo corria bem, até que a equipe é atacada por dois Chuunins inimigos. Sem entender bem o porquê de tal ataque, Naruto entra em pânico enquanto Sasuke usa todas as suas habilidades aprendidas para garantir a proteção do velho homem.

A verdade!

Após o ataque, Tazuna admite que a missão seria mais perigosa do que aparentava, e ele fora obrigado a classificar aquela missão como inferior, por causa de seu baixo orçamento. Ele explica que, na verdade, ele era responsável pela construção da ponte que ligava o continente ao País das Ondas, e que passava por uma série de crises financeiras devido à impossibilidade de conexão com o continente, somada a um monopólio do malvado magnata Gatou em relação às rotas marítimas que cruzavam a região. A construção, essencial para que a população operária garantisse seu próprio sustento, era contra os planos egoístas do empresário que por isso ordenou que o velho Tazuna fosse morto, impossibilitando a finalização da obra.

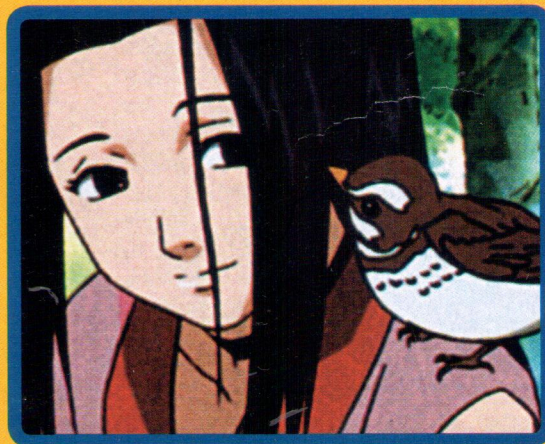
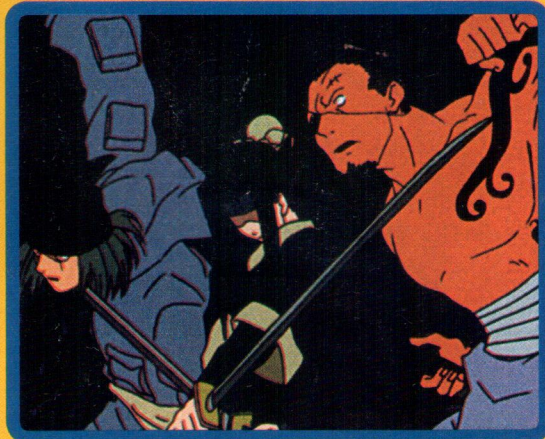


"O ninja não havia atingido seus pontos vitais, mas apenas lugares que fizeram com que o vilão desmaiasse, simulando dessa forma a morte."

Os jovens decidem continuar com a missão, mas são atacados novamente, dessa vez pelo terrível Zabuzza - um inimigo contratado por Gatou à altura de Kakashi que foi obrigado a usar seu Sharingan, copiando os ataques do inimigo. Após baixar sua guarda, o mestre dos jovens é capturado em uma prisão de água, e, preocupado, insiste que os mesmos fujam daquele local, enquanto Sakura fica incumbida de proteger seu senhor, Naruto e Sasuke. Mesclando seus pode-

res em transformação, conseguem confundir o inimigo e libertar Kakashi.

Continuando a luta antes começada, Kakashi mostra certa vantagem sobre Zabuzza, copiando os ataques do inimigo perfeitamente. Porém, antes que o professor pudesse dar um fim à luta, um misterioso ninja caçador da Aldeia da Névoa aparece, aplicando um golpe fatal em Zabuzza, que cai desacordado e tem seu corpo levado embora.



A verdade revelada!

Após finalmente chegar à cidade de destino, Kakashi descansa e se recupera, chegando à conclusão também de que Zabuzza não estava morto, devido ao tipo de ação tomada pelo ninja caçador: o mesmo não havia atingido seus pontos vitais, mas apenas lugares que fizeram com que o vilão desmaiasse, simulando dessa forma a morte.

O ninja caçador revela-se sendo Haku, um protegido de Zabuzza que o havia salvo anos antes, e desde então era seu tutor, uma vez que o jovem se julgava eternamente agradecido. Esperando, então, por uma eventual luta, Naruto e seus amigos começam o trei-

namento: o controle do chakra, algo essencial a um ninja. A prova não é muito simples: subir por uma árvore com os pés apoiados no tronco e conseguir delimitar uma marca na maior altura possível. Sakura, que possui facilidade no controle da energia espiritual consegue realizar a prova rapidamente, diferente de Naruto e Sasuke, que disputam para ver quem será o próximo a completar o treinamento.

De volta à casa do velho Tazuna, Sakura indaga o senhor sobre uma foto rasgada a qual Inari (seu neto) estava olhando. O homem, então, lhe explica que se tratava de Kaiza, ídolo do garoto e herói da vila, que havia sido

assassinado por Gatou, destruindo qualquer esperança que ainda restava na vila.

Naruto, por sua vez, ainda continuando seu treinamento, encontra-se com Haku, mas sem o reconhecer, já que o jovem estava sem sua máscara. Os dois conversam sobre sonhos, e o ninja caçador diz a Naruto que alguém só é extremamente forte quando está protegendo uma pessoa amada.

O grupo, então, escolta Tazuna até a ponte, porém os trabalhadores inconscientes revelam que algo estaria prestes a acontecer. O local é envolvido por uma estranha névoa, junto do aparecimento de Zabuzza e Haku.

Naruto a caminho...

Enquanto isso, na casa de Tazuna, dois dos comparsas de Gatou tentam seqüestrar Tsunami, a mãe de Inari. O garoto, acreditando em sua coragem e repleto de determinação tenta salvar a mãe, mesmo sendo apenas uma criança. Naruto aparece e salva o garoto, deixando-o junto de sua mãe e indo até a ponte para se juntar aos outros.

Na ponte, Sasuke lutava contra Haku, levando certa vantagem devido a sua nova velocidade conquistada após o treinamento. O ninja caçador, porém, usa um de seus golpes, prendendo Sasuke em uma armadilha de espelhos. Naruto chega e Zabuza ameaça atacá-lo, mas Haku pede para que seja ele quem irá lutar contra o pequeno ninja. Mesmo ressentido, Zabuza aceita o fato, e Naruto entra na armadilha de espelhos a fim de salvar seu amigo.

Sasuke e Naruto, embora tentem, não conseguem destruir os espelhos de gelo: Haku consegue se mover velozmente por eles, inferindo incontáveis ataques contra eles. Do lado de fora, Zabuza e Kakashi se preparam para lutar: enquanto o guerreiro da folha revela mais uma vez seu Sharingan, o ninja renegado afirma que desta vez ele está preparado contra os ataques copiados, uma vez que possui a névoa como camuflagem.



Haku então infere um golpe fatal em Naruto, que é defendido por Sasuke usando seu próprio corpo para salvar o amigo.

Ao passo que Sakura protege Tazuna, Naruto e Sasuke continuam com sua destemida (e desesperada) luta. Porém, o último, pertencente ao clã Uchiha acaba acordando seu próprio Sharingan, o que espanta e amedronta o ninja inimigo. Haku então infere um golpe fatal em Naruto, que é defendido por Sasuke usando seu próprio corpo para salvar o amigo. Com o colap-

so de Uchiha, Naruto desperta seu chakra proveniente do demônio raposa. A força destrutiva do garoto - que é sentida por Kakashi - leva o ninja caçador à ruína, tendo sua máscara quebrada e revelando-se como o garoto de outrora com o qual Naruto havia conversado. Haku pede ao jovem ninja que o mate, uma vez que ele não tem mais utilidade para seu parceiro Zabuza.

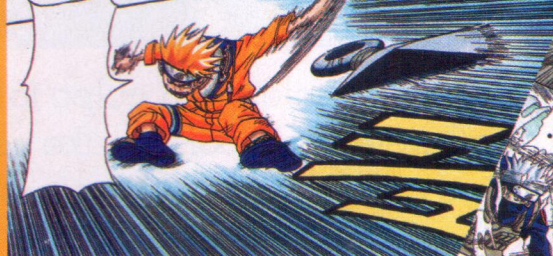
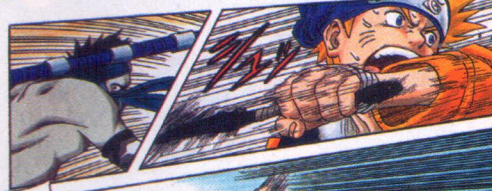
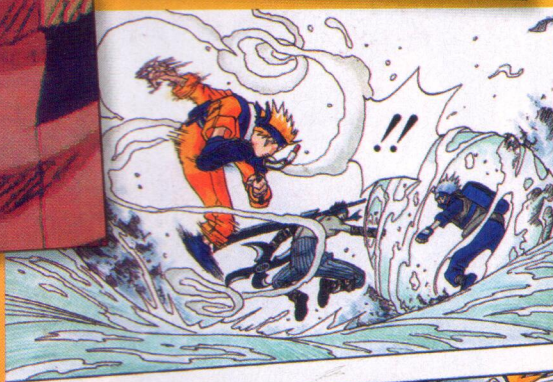
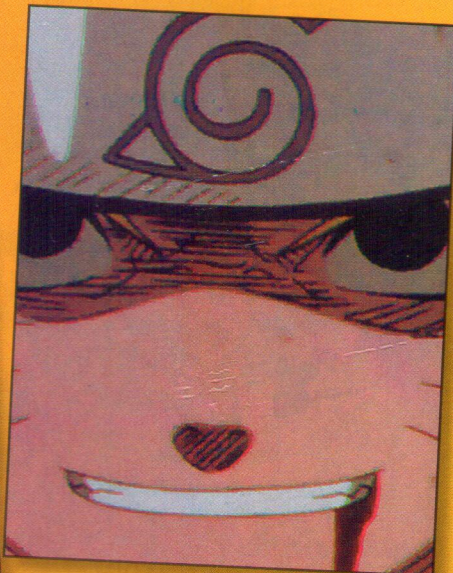
"Na série, o primeiro personagem possuidor do Sharingan é o professor Kakashi, que detém misteriosamente a habilidade, mesmo não fazendo parte do clã Uchiha."



O Sharingan

Sharingan é o nome dado a uma habilidade especial possuída por membros do clã Uchiha, embora nem todos consigam usá-la. Consiste em uma pupila especial capaz de enxergar a habilidade que será usada pelo oponente, além de memorizá-la. Sharingan só pode aparecer no usuário quando ele for treinado e em uma situação que implique no uso do golpe; após isso, o guerreiro poderá usá-lo sempre que achar necessário, desenvolvendo seu uso e técnicas.

Na série, o primeiro personagem possuidor do Sharingan é o professor Kakashi, que detém misteriosamente a habilidade, mesmo não fazendo parte do clã Uchiha. Kakashi é conhecido como o ninja copiador, uma vez que quase todos os seus ataques consistem em cópias exatas de ataques dos adversários, encurralando-os em seus próprios golpes. Mostrando o poder de seu olho especial na luta contra Zabuza, o professor do time Sete consegue copiar com perfeição todos os movimentos



do ninja renegado, deixando-o sem muitos movimentos. Sasuke Uchiha desperta durante a luta contra Haku, seu sharingan, e passa a desenvolvê-lo, sendo seu uso fundamental durante o exame Chunin.

Kakashi mostra seu poder!

Kakashi sabe que deve ser rápido em seu último golpe, invocando assim inúmeros cachorros que prendem Zabuza, impossibilitando-o de se mover. Ao aplicar seu último golpe fatal, o professor acaba por atacar Haku, que repentinamente se move, entrando na frente de Zabuza, salvando a vida de seu amigo e sacrificando a sua própria.

Inari, enquanto isso, demonstrando a força e determinação conquistadas pelo apoio e pelas palavras amigas de Naruto, reúne os cidadãos da cidade para que lutem pelos seus interesses. Após aprender com a morte de Haku, Naruto fica intrigado pela indiferença de Zabuza, que não demonstra nenhum sentimento para com o amigo, o que faz o ninja renegado cair em lágrimas, considerando-se derrotado. Gatou, então, chega com seus homens, decidido a matar todos os presentes - inclusive Zabuza, que era seu contratado. Zabuza, porém, mata Gatou, uma vez que seus objetivos foram fracassados e que não havia mais por que continuar com aquela missão. Fraco e atacado, o ninja padecer. Sasuke, então, acorda, percebendo que o ataque inferido por Haku não tinha o objetivo de lhe matar.

Com a ponte construída e sem mais nenhum oponente que fosse contrário ao desenvolvimento daquela cidade, Naruto e a equipe Sete partem da vila, deixando grandes amigos e um monumento que recebeu o nome de Grande Ponte Naruto, construída com os sonhos e a determinação dos habitantes do local.



Animê e Mangá

A história do país das ondas é a primeira grande missão enfrentada pela equipe Sete e corresponde aos episódios 6 até o 19 no animê, e aos capítulos de 9 ao 33 no mangá.

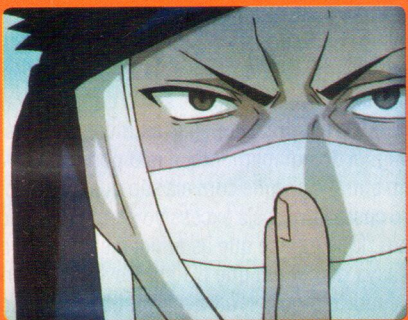
Os Ninjas Caçadores

Os ninjas caçadores são "uma classe" especial de guerreiros da Aldeia Oculta da Névoa que possuem a missão específica de capturar ninjas foragidos e procurados. O objetivo principal é que tais ninjas sejam assassinados e seus corpos destruídos no mesmo local, seja por cremação, seja invocando vermes para a deterioração do mesmo. Na série, Haku faz parte deste grupo de ninjas, o que leva a Kakashi desconfiar de suas reais intenções, uma vez que o corpo de Zabuza não havia sido destruído. Ninjas caçadores devem possuir um amplo conhecimento sobre a anatomia do corpo humano, o que os possibilita de inferir uma morte rápida uma vez que sejam acertados os pontos vitais da vítima.

Kirigakure - A Aldeia Oculta da Névoa

Kirigakure é uma das cinco grandes vilas ocultas e é localizada no País da Água. Seu líder é o Mizukage, e pouco se sabe a seu respeito, exceto que seus ninjas são especializados em jutsus baseados no elemento água. No passado, a vila possuía um dos mais tenebrosos exames de graduação genin: os estudantes ainda jovens que eram amigos, haviam treinado juntos e comido na mesma mesa, eram colocados para lutar entre si até a morte - o que lhe deu o apelido de Aldeia Oculta da Névoa Sangrenta. Zabuza, porém, durante seu ano de graduação, matou todos os estudantes, uma vez que estava bravo por não ter passado nos testes preliminares. ■NT

"Os estudantes ainda jovens que eram amigos, haviam treinado juntos e comido na mesma mesa, eram colocados para lutar entre si até a morte."





SUGAR PRINCESS	
PUBLICAÇÃO:	2005
VOLUMES:	2 volumes
EDITORIA ORIGINAL:	Hakusensha
MANGAKÁ:	Nakajo Hisaya

Sinopse

Maaya é uma jovem colegial que ao se divertir patinando com seu irmãozinho, é descoberta por um profissional do esporte que a viu dando piruetas e saltos no gelo. Num mundo de patinadores e performances perfeitas será que a garota se tornará uma revelação na patinação de gelo?

Resenha

Crianças pequenas têm muita energia para gastar, e quanto mais saudáveis mais agitadas elas são, por isso, quando Kurinoki Maaya recebeu entradas gratuitas para ir a um ringue de patinação resolveu levar seu pequeno irmãozinho Ryouta para se divertir. Sendo a primeira vez dos irmãos num lugar assim, o garoto no gelo fala para a irmã que está com medo de se estatelar. Maaya para incentivar o irmão diz que é realmente fácil e basta ter vontade e mexer os pés. Então, Ryouta retruca desafiando a irmã a provar o que diz, e que ela faça um giro como o que eles viram um patinador profissional fazer na televisão.

A garota, para não perder a razão, aceita o desafio, dando um impulso e espontaneamente, para o espanto de todos e da própria Maaya, dá um giro duplo no ar. Todos que estavam ao redor dos irmãos aplaudem a "performance" da Maaya, mas um homem com barba por fazer se aproxima e pergunta se ela quer se tornar uma princesa. Ele, na verdade, é um agente que ficou impressionado com a desenvoltura da garota no gelo e quer que Maaya vá treinar com ele.

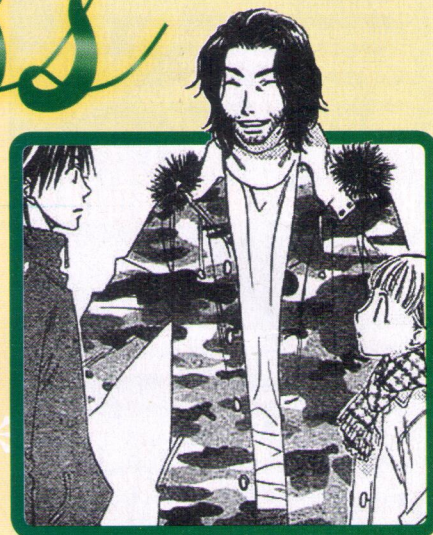
Ela diz que vai falar com a família primeiro antes de se comprometer, mas resolve dar uma olhadinha com as amigas de escola no

endereço que Todou, o agente que conheceu no ringue de patinação, deu para ela. Ao entrar no local, ela vê um rapaz patinando, e fica totalmente deslumbrada com a bela forma com que ele se movimenta no gelo.

O rapaz que ela viu treinando se chama Kanou Shun, ele é um talentoso esportista da patinação artística. O agente os apresenta e Maaya percebe que apesar da beleza da apresentação dele, o rapaz é frio e brusco, como se não tivesse interesse nas pessoas ao seu redor.

A idéia de Todou é juntar Shun e Maaya numa dupla num misto de disciplina e espontaneidade para competir num campeonato patinação artística. Mas Shun não quer se unir à garota e diz querer somente competir individualmente, primeiro porque Maaya é uma novata inexperiente e depois porque tem motivos pessoais para não aceitar participar com qualquer outra pessoa, mesmo ela sendo profissional. Ele fala de forma bastante incisiva e agressiva na frente da Maaya, que, irritada, diz que ele não sabe nada sobre as qualidades dela e que nem mesmo ela decidiu se iria ou não aceitar o convite do treinador.

Mesmo sabendo que a menina é iniciante, Todou vê o potencial, e insiste que a Maaya



continue a treinar mesmo que seja sozinha, porque ela poderá ser uma patinadora talentosa. Então, a garota resolve começar a aprender a patinar depois do "incentivo" do Shun. Maaya começa não somente a praticar e se esforçar fisicamente, mas procura por informações sobre o esporte e suas regras. Quando ela começa a patinar vê que está fazendo isso realmente porque gosta e se diverte aprendendo, e não como um impulso num momento de raiva. Contudo, o primeiro problema não é o Shun, e sim o dinheiro. Para praticar, ela precisa pagar as mensalidades e aluguel do equipamento, e isto pode se tornar um entrave porque com ela são quatro irmãos, e o custo talvez seja excessivo para o bolso dos pais. Mas parece que as amigas e a família de Maaya percebem que ela está levando a sério o esporte e quer realmente praticá-lo e todos vão começar a apoiá-la.

Um futuro promissor?

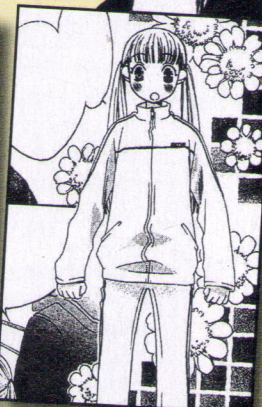
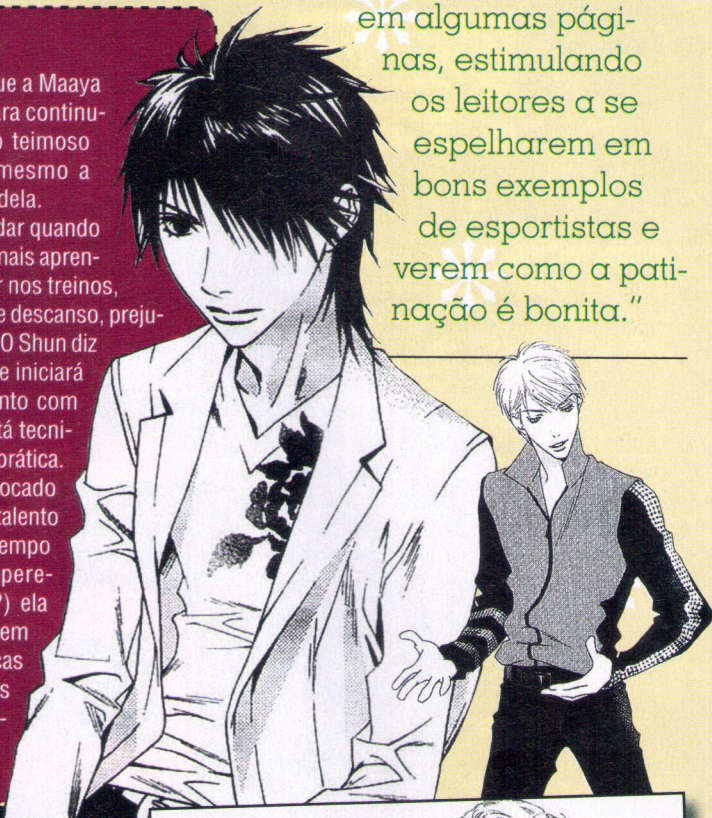
Shun percebe que apesar de iniciante, a garota tem talento para a patinação artística, mas mesmo assim se mantém distante. Maaya descobre aos poucos que o jeito pouco amistoso dele começou há alguns anos, quando competia e houve um problema com sua parceira que era bem próxima a ele. Por isso, Shun prefere competir individualmente e não se ligar profissional e emocionalmente com outra pessoa. Mas não será fácil se ver livre da Maaya porque além de frequentar o ringue de patinação eles também vão à mesma escola, sendo que o Shun cursa algumas séries à frente.

Praticar um esporte ou uma atividade além de exercitar nos dá chance de conhecer pessoas novas e interessantes. Assim, no primeiro dia de treino da Maaya, quando ela entra no vestiário, vê uma criança chamada Hikaru chorando e logo oferece konpei (um tipo de confeito ou doce) que tinha ganho da avó. Ela logo faz amizade e diz quando era pequena e chorava, a avó sempre dava konpei e isso fazia com que se sentisse melhor. Será de Hikaru e dos

garotos mais novos que a Maaya vai conseguir apoio para continuar treinando, já que o teimoso do Shun se recusa mesmo a perceber a existência dela.

Tudo começa a mudar quando a Maaya por querer demais aprender, começa a exagerar nos treinos, sem dar um intervalo de descanso, prejudicando até suas aulas. O Shun diz meio a contragosto que iniciará um treinamento conjunto com a Maaya porque ela está tecnicamente errada na sua prática. Na verdade, ele ficou tocado com a persistência e o talento aflorando dela. Com o tempo e apesar dele ser supereigente (ou carrasco?) ela fica feliz de poder pôr em prática as dicas e técnicas do Shun, além dele, às vezes, exercer a função de protetor contra bêbados tarados.

"O interessante é que ela desenhou patinadores famosos em algumas páginas, estimulando os leitores a se espelharem em bons exemplos de esportistas e verem como a patinação é bonita."



Grata surpresa...

Alguns fãs do trabalho mais famoso da Nakajo, Hanakimi com 23 volumes, pensavam que a mangaká iniciaria uma nova série longa, mas frustrando seus leitores Sugar Princess teve somente dois volumes. Os longos cabelos da Maaya além de dar um ar de princesa à personagem, também deixa a garota bem jovem, e junto a sua personalidade doce aliada a uma energia de conseguir o que deseja conquista os leitores que gostam de uma protagonista com uma aparência kawaii. Devo dizer que gosto mais dela do que da Mizuki em Hanakimi. A Maaya mesmo que tenha alguns resquícios da outra protagonista é mais viva e brilhante do que a Mizuki, e em resumo, a "princesa" é muito fofa, personagem perfeita para se transformar em boneca. Outra coisa interessante é que ela desenhou patinadores famosos em

algumas páginas, estimulando os leitores a se espelharem em bons exemplos de esportistas e verem como a patinação é bonita.

Insisto que pelo curto número de volumes do mangá alguns bons personagens poderiam ser melhor aproveitados, como o Oda, um bonito e animado colega de escola do Shun que usa óculos; ou a Reina, uma patinadora ciumenta e possessiva; e, claro, o misterioso e elegante príncipe do gelo Junya Kuze, que é um excelente patinador e deixa a Maaya ruborizada quando aparece. Além disso, o tema por si só teria dado chance de construir uma história muito bonita e maior, aproveitando para mostrar a beleza dos corpos em movimento da patinação através do interessante traço da Nakajo. Afinal, a mangaká, com a experiência que teve na sua infância e a admiração pela

patinação, poderia tranquilamente desdobrar a história em vários volumes.

Talvez o motivo de encerrar a publicação tão rapidamente revele que a Nakajo ainda não se "libertou" do seu grande sucesso. Mesmo assim, espero o dia em que ela possa voltar ao tema ou mesmo lançar outro trabalho continuando o mangá. Por enquanto, somente nos resta ler Sugar Princess e descobrir se a Maaya se tornará uma princesa do gelo e o Shun ficará um pouco menos sapo. ■NT



2001 NIGHTS	(2001 Ya Monogatari)
VOLUMES:	3
AUTOR:	Yokinobu Hoshino
EDITORIA:	Futabasha

FICÇÃO CIENTÍFICA HARD. A humanidade gradualmente se espalha pelo espaço, e acompanhamos os dramas e descobertas dessas pessoas que largaram toda uma vida normal na Terra para participar dessa conquista. Ao mesmo tempo, é descoberto um décimo planeta no sistema solar – Lúifer. Crianças órfãs humanas são enviadas para colonizar esse planeta novo, mas surge uma encruzilhada no caminho dos humanos: encontrar um mundo fresquinho e pronto para ser povoado não pode impedir que se salve a Terra dos abusos tecnológicos da civilização?

Review

Era uma vez um escritor francês chamado Jules Verne, que inventou um gênero novo de literatura chamado Ficção Científica, unindo ciência e extrapolação tecnológica a um gênero de aventura muito popular em seu tempo – uma época única, onde o mundo estava sendo descoberto, a tecnologia engatou pela primeira vez em marcha acelerada (para não parar mais), e a “cientificação” estava na ordem do dia. Tudo parecia ótimo e enquadrado até que um sujeito chamado H. G. Wells mandou a extrapolação científica amarrada e correta para o espaço, trazendo para o gênero coisas impensáveis como máquinas do tempo (“A Máquina do Tempo”), pessoas congeladas despertando em futuros controlados por multi-

nacionais (“Quando o Adormecido Desperta”), animais “humanizados” artificialmente (“A Ilha do Dr. Moreau”), invasões alienígenas com construtos de três pernas (“Guerra dos Mundos”)...

Verne achava Wells um farsante e acreditava que o que ele fazia não era ficção científica “de verdade”; e sem saber, ambos criaram o primeiro cisma do gênero, que evoluiria para as definições de “FC Hard”, onde a ficção científica respeita todas as normas da ciência conhecida e extrapola dentro do plausível (um bom exemplar

moderno de FC Hard seria a “Trilogia de Marte” de Kim Stanley Robinson) e “FC Soft”, onde o mais importante são os personagens e seus sentimentos, e a ciência tem como função o estabelecimento do cenário e até dos questionamentos que são feitos ali. Há mais liberdade para a imaginação e entramos em terrenos desconsiderados pelas ciências oficiais, como as citadas viagens no tempo, outras dimensões, o diacho a quatro, mesmo quando há um mínimo de ciência que a torne plausível (um bom exemplar

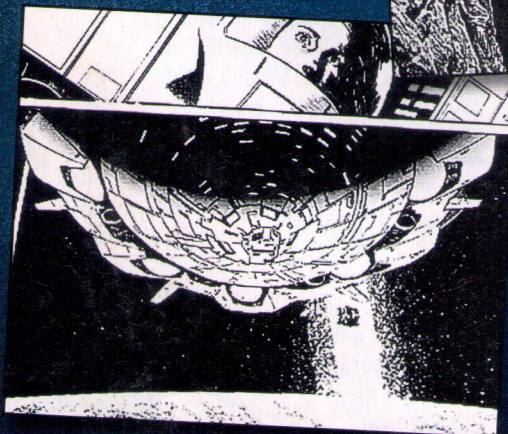
moderno de FC Soft é o excelente “O Jogo do Exterminador”, de Orson Scott Card, publicado pela Devir em edição recente). O tempo traria a FC Pulp e um clima de chuta-balde total, mas isso é outra história.

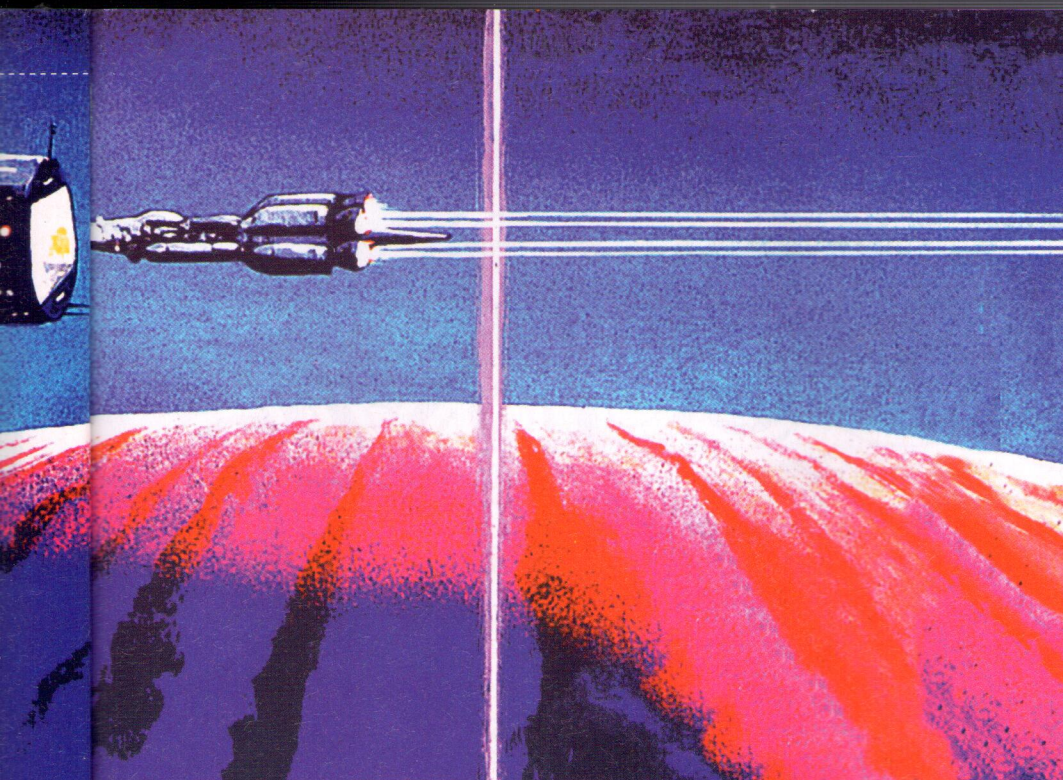
Não é difícil entender por que o Soft e até mesmo o Pulp são uma referência mais forte em termos de FC do que o hard, para os seres humanos normais – apesar deste nos ter dado clássicos do cinema como “2001 – Uma Odisséia no Espaço”. O lado geek da FC Hard pode ser penoso para quem não entrar no espírito da coisa. Um bom exemplo é a comparação de duas séries de mechas: Gundam (clássico) e Gasaraki – respectivamente Soft com um elemento Hard e Hard com um elemento Soft. Gasaraki é um material inteligente e muito bem feito, mas será que um ser humano comum tem paciência para passar pelo fatídico capítulo dois, onde é explicado tintim por tintim o funcionamento do motor que move os mechas?

Mas por que tanta enrolação? É porque se eu não explicasse tudo isso, este texto não faria sentido. Porque é de uma FC Hard que vamos falar, por um dos mestres desse gênero nos mangás.

2001 noites

A história é contada como os clássicos da literatura de FC que marcaram a “Golden





NIGHTS

Age" da ficção científica dos anos quarenta, que revelou autores como Isaac Asimov, Ray Bradbury e Arthur C. Clarke para as décadas seguintes: em histórias fechadas, com personagens em sua maioria não-recorrentes, mas que encadeadas, cronologicamente, formam uma cadeia de eventos que levam a uma história maior. O próprio nome da série é uma homenagem descarada à Arthur C. Clarke. Mas o eixo central da história é claramente inspirado em outro autor: John Milton, o mesmo de "O Paraíso Perdido". Milton reconta os mitos da gênese com ênfase em satã, que corrompe Eva com a serpente – mas Adão aceita morder a maçã conscientemente e por amor (prefere perder-se ao lado de Eva, que estaria perdida, a preservar sua alma solitário no paraíso).

Essa história ecoa no eixo principal de 2001 Nights por vias tortuosas. A exploração espacial paulatinamente leva à descoberta de um mundo que viria a ser batizado como Lúcifer. A sinopse no começo desse review descreve bem os eventos básicos: crianças são enviadas para cuidar desse novo mundo, habitável, limpo e arborizado. A Terra por sua vez está definindo mais e mais por causa da poluição e dos seus efeitos na natureza. A "maçã" surge quando os humanos decidem encontrar os colonos desse novo mundo. Mas será mesmo que os habitantes de Lúcifer precisam disso?

Reduzir 2001 Nights a essa trama, porém, é simplificar demais as dimensões da obra. A

estrutura de histórias fechadas que se encaixam permite que acompanhem as explorações e descobertas da humanidade passo a passo. Até chegarmos a Lúcifer, leva um bom tempo. As pesquisas e surpresas que o cosmo nos oferecem merecem cada uma delas o seu momento de destaque, para ser fruído e digerido. Nesse sentido, independentemente da FC Hard ser um gênero mais para iniciados, o trabalho de Yoshino é um dos mais amigáveis materiais para um leitor novato. Preferencialmente, um adulto que possa digerir os elementos filosóficos e dramas humanos que costuram a trama. Aventura e explosões são legais, sim, e há



Para quem gosta de ficção científica ou apenas de uma história muito bem escrita e muito bem desenhada, vale a pena correr atrás.



espaço para ambas no grande guarda-chuva do mangá; mas por ora fiquemos com esse lado mais "sério" da FC, que tem seu direito a existir, desde que não encha o saco. E 2001 Nights pode não ser para todos os gostos, mas definitivamente não enche o saco de ninguém, apesar do seu tom intimista.

Yokinobu Hoshino é um caso curioso dentro dos mangás: é especializado não necessariamente em Ficção Científica, mas na sua divisão Hard, o que é algo raro nos quadrinhos em qualquer parte do mundo; adaptou o clássico da literatura do gênero "As Duas Faces do Amanhã", de James P. Hogan (1979) em mangá, com excelentes resultados; tem um traço anatômico que poderia fazer algum leitor desavisado pensar que seu trabalho não é mangá. E com isso teve a oportunidade de ser um dos mangakás mais publicados nos

Estados Unidos nos tempos pré-TokyoPop, através de editoras como Viz e Dark Horse. Sempre com grande retorno de crítica.

Uma curiosidade: o animê de 2001 Nights foi lançado no Brasil nos tempos do VHS, pelo selo Europinha (da Europa Home Vídeo), sob o nome de... Aventureiros do Espaço. Reunindo os três OAVs

japoneses como um único longa, "Aventureiros" foi lançado sob a classificação "infantil", e exibido pela Rede Record em meio às comemorações do Dia da Criança. Não deixa de ser hilariante pensar nas crianças totalmente reflexivas e filosóficas ao assistir esse desenho – que realmente não tem nada "censurável", mas definitivamente exige uma certa bagagem do seu leitor/espectador.

Para quem gosta de ficção científica ou apenas de uma história muito bem escrita e muito bem desenhada, vale a pena correr atrás. E para quem não gosta de ficção científica, um excelente motivo para espanar velhos preconceitos. Obrigatório. ■■■

Por Sett



O mistério de uma princesa desaparecida e a procura de um grande tesouro de um antigo império, fatos reais e lendas. Em uma mistura de aventura, investigação, romance e perigo, um dos maiores mistérios do século XX será esclarecido, pelas mãos da talentosa Chiho Saito.

Os descendentes dos Romanov

Tsubaki Kamui é uma jovem que aprendeu tudo sobre avaliações de objetos antigos com seu avô, mas ele faleceu recentemente e deixou a loja de antiguidades para que a família cuidasse. O vovô Tsubaki Juugorou era um famoso avaliador de peças raras, e especialmente as pessoas do submundo do crime vinham para que ele pudesse verificar se uma peça era verdadeira ou não.

Ainda sentida pela morte do avô, Kamui vê que um homem que fica do lado de fora da loja hesitando em entrar, como se procurasse

algo. Quando ele decide finalmente entrar na loja de antiguidades se anuncia como Sena Takuto. Sena é um belo e atrevido homem de cabelos claros, que está à procura do famoso Tsubaki Juugorou, para poder avaliar a credibilidade de um osso que, segundo ele, seria de Anna Anderson, uma mulher que disse ser a desaparecida grã-duquesa (título que equivale ao de princesa) do império russo, Anastácia Romanov. Isso é realmente muito importante para Sena, porque se for verdadeiro, o osso poderá ser uma prova que ele é na verdade o neto da princesa e herdeiro direto dos poderosos Romanov.

Kamui é uma moça decidida e muito esperanta, que sempre luta pelo que quer. Seu ponto fraco é ser motivo de piadas, porque sua estatura pequena e seu jeito jovial fazem com que os outros achem que ela é uma garotinha. Porém, Kamui, que herdou a curiosidade e talento do avô, ficou muito interessada na história de Sena, e para dar maior autenticidade, ela vai pedir ajuda ao desleixado, mas competente, professor Kou para confirmar, através do exame de DNA, se Sena realmente é neto de Anastácia. O pesquisador, assim com a Kamui, vai ficar tão entusiasmado com a perspectiva de resolver um dos mistérios da História do século XX que acaba trocando o nome do seu laboratório para "Anastasia Club".

"Seu ponto fraco é ser motivo de piadas, porque sua estatura pequena e seu jeito jovial fazem com que os outros achem que ela é uma garotinha."



Tudo deveria se manter em sigilo, mas as revistas publicam que Sena pode ser um descendente da dinastia e por isso o laboratório é invadido por um raivoso Sumi Resuki que acha toda essa propaganda um absurdo e revela ser o neto-bastardo do czar Nicolau II, mas que deseja ficar o mais distante possível da família Romanov. De tal forma ele quer se manter afastado que o lema que aprendeu depois de ter problemas com a família Romanov é: "Ainda que sua boca seja destroçada você não usará o nome Romanov". Seria um exagero dramático se ele não tivesse suas razões.



Kamui começa a ter um interesse além do profissional pelo sexy e esquivo Sena, mas quais seriam suas chances quando ele aparece com a bela e loira Hoshi? Ela é a amante de Sena e tem um encanto que seduz todos, e faz a Kamui parecer (mais do que o costume) uma menininha sem graça. A Kamui, na verdade, é uma moça muito bonita, com seus negros cabelos ondulados, além de ser inteligente. Mas isso não importa se o Sena acaba ficando com a sensual Hoshi — talvez ela devesse perceber os olhares que Sumi dirige para ela.

Ao invés de ficar chorando pelos cantos, Kamui enfrenta de frente o problema que ela agora tem: já que apareceram dois jovens dizendo ser herdeiros da família imperial russa, qual deles está mentindo? Talvez, os dois falem a verdade, já que ambos possuem um ovo Fabergé, peça que era da família real antes da revolução russa. Para descobrir a veracidade dos objetos e dos dois rapazes, Kamui começa a investigar o mistério por trás do sumiço destes ovos e, claro, descobrir se a princesa Anastácia sobreviveu ao assassinato da família dela.

Mas são os membros do “Anastasia Club” que estão atrás das peças Fabergé. Primeiro, irá surgir a princesa denominada apenas por “M.”, uma peça importante na relação revolução/Romanov, e quer realmente saber se os rapazes são golpistas ou não. Depois, membros da máfia russa também estão

“Kamui começa a ter um interesse além do profissional pelo sexy e esquivo Sena, mas quais seriam suas chances quando ele aparece com a bela e loira Hoshi?”

interessados em obter mais poder através da família Romanov, porque ainda que seja impossível restituir a monarquia na Rússia nos dias de hoje, quem conseguir os ovos Fabergé desaparecidos poderá se apossar da fortuna guardada, e os mafiosos serão capazes de fazer de tudo, inclusive matar.

Na segunda parte do mangá surge um personagem muito especial, o mundialmente talentoso Vladimir Davidov, conhecido como “príncipe do balé”. Ele é descendente do compositor Tchaikovsky e vai pedir a Kamui que use sua habilidade de investigação para avaliar um objeto de família. Vladimir, como todo artista e gênio, tem uma personalidade difícil e egocêntrica, mas mesmo assim não há como não se apaixonar por ele. Sexy por natureza e elegante pela necessidade de sua profissão, ele gosta de ser adorado pelas mulheres e a cena que a esperta Kamui dá uma olhada no desempenho artístico de Vladimir é muito engraçada.

Ainda com a entrada do Vladimir, destaco a habilidade da mangaká em juntar o enredo do mangá com a história de Tchaikovsky e uma de suas composições mais famosas,

“O Quebra-Nozes”. As cenas do balé são realmente lindas, pois o traço da Chiho Saito e o movimento dos bailarinos estão numa encantadora harmonia.

Os vilões seriam os mafiosos russos que pretendem usar o prestígio do antigo imperador para expandir seus negócios escusos. Mas pensando bem, eu deveria incluir os dois jovens que se declaram netos de Nicolau II, já que ninguém fica indiferente com a possibilidade de poder herdar a fortuna de um dos impérios mais ricos do mundo.



História antes da história

Uma das características que me atraem numa leitura é a possibilidade de aprender coisas novas que me estimulem a ir além quando termino um volume de mangá. Para aqueles que não querem somente ler uma história, mas também apreciar melhor os detalhes do mangá, é importante conhecer um pouco da história que motivou a mangaká Chiho Saito a realizar “Anastasia Club”.

A partir de 1547, a Rússia teve seu primeiro czar (termo que equivale a imperador), mas somente em 1613, quando se iniciou a dinastia Romanov, foi que o processo monárquico tomou uma forma e força maior, e com ele a expansão territorial. O monarca mais expressivo (ou conhecido) teria sido a czarina Catarina, a Grande, uma déspota esclarecida, que conseguiu mesmo com a centralização e abuso do poder que o título lhe conferia, levar a Rússia a progredir pelo contato com idéias iluministas, aplicadas conforme suas regras.

A monarquia russa sustentava seus nobres através do controle das terras, e tanto a Igreja quanto a nobreza rural, detinham as maiores e melhores terras cultiváveis. A esmagadora maioria da população morava e trabalhava no

campo, prestando serviços de forma feudal. Predominantemente analfabeto e sem outra opção de vida, o russo via com desprezo a vida paupérrima que levava, não muito diferente dos outros europeus até o século XX. Mas a possibilidade de modificar seu status social foi progressivamente sendo vista como uma realidade concreta, com o crescimento do capitalismo. Ser da classe operária, mesmo tão explorada ou mais que os trabalhadores rurais, era a esperança de que os indivíduos pudessem modificar suas vidas por suas próprias forças e não por favorecimento, como viviam os nobres, e isso foi realmente como jogar uma faísca num barril de pólvora que era a Europa. Porém, as jornadas gigantescas de trabalho, a fome, a própria falta de emprego para a maioria da população, já que somente nos grandes centros urbanos se concentravam a produção industrial, conjuntamente com as idéias de lutas de classe fizeram do operariado russo os protagonistas da primeira revolução socialista

do século XX.

O czar Nicolau II estava, por assim dizer, no momento histórico errado e no lugar errado. Ao ser coroado se dizia despreparado, e apesar de tentar com a entrada de capitais estrangeiros promover a industrialização do país, não pôde perceber que as idéias que sustentavam o sistema monárquico estavam ruindo. A monarquia russa foi minada em duas frentes: a exterior, quando mesmo com seus problemas, em 1904, o país entrou em guerra por motivos expansionistas contra o Japão e, posteriormente, envolveu-se no conflito contra a Alemanha, na Primeira Guerra Mundial, em 1914, e em ambas sofreu derrotas.

A frente interna aniquilaria por completo o sistema monárquico russo. Ela teve início à medida que as idéias socialistas cresciam e com elas a coesão do operariado que lutava por uma vida mais digna. No começo do século

“O czar Nicolau II estava, por assim dizer, no momento histórico errado e no lugar errado.”

XX, o partido que representava essas idéias, o POSDR, se dividiria em dois, conforme sua linha de atuação. O primeiro grupo eram os mencheviques, comandados por Plekhanov, que defendiam que os trabalhadores podiam conquistar o poder pela atuação política de cada proletário; o outro grupo, eram os bolcheviques, que tinham por líder Lênin, e diziam que somente pela luta armada os trabalhadores fariam a verdadeira revolução.

Pressentindo o perigo, com o aumento de greves, protestos violentos e revolta popular em todo país, Nicolau II, para salvar sua família, apelou para família real inglesa, já que era primo do rei, para obter asilo no país, mas isso lhe foi negado. A família imperial, em fevereiro de 1917, foi mantida prisioneira no Palácio de Alexander, enquanto o país vivia sob regime provisório. Em Março de 1917, o czar, ainda em prisão, assina sua abdicação. Com os bolcheviques cada vez mais inflamados, os Romanov são transferidos para a Sibéria. Depois que explodiu a revolução e os bolcheviques tomaram conta da Rússia, a família do czar foi enviada para Yekaterinburg, para seu destino final.

Os passos seguintes dos últimos Romanov foram escritos no relato de Yurovsky aos seus superiores bolcheviques. Na madrugada de

17 de julho de 1918, a família e os quatro empregados que os acompanhavam foram acordados. Disseram que era para todos se arrumarem, porque iam tirar uma foto para servir de prova à população que ainda estavam vivos. Depois de vestidos, foram levados para o porão, depois de uns minutos, homens armados com baionetas entraram na sala. Yurovsky se dirigiu ao czar e disse que todos seriam executados. O último imperador da Rússia, surpreso, somente teve tempo de dizer "O quê?", e de se virar para sua família, sendo morto com uma bala na cabeça. Em seguida, uma chuva de balas terminou com os outros.

Porém, para a surpresa dos guardas, as grã-duquesas não caíram; amedrontadas e olhando a carnificina, tiveram seu fim apunhaladas e espancadas até a morte. Os matadores descobriram que as meninas tinham costurado por dentro dos corpetes algumas jóias para uma eventual possibilidade de fuga, tornando-os à prova de balas. Horrível, não? Para completar o serviço, Yurovsky ordenou que jogassem ácido sobre os corpos (para dificultar a identificação) que foram enterrados numa vala comum.



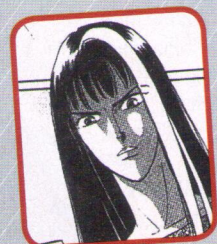
Personagens



Kamui Tsubaki - Ela é neta de Juugorou Tsubaki, um famoso avaliador de antiguidades. Estudante do 2º ano, de estatura pequena, ela tem de agüentar as brincadeiras dos outros que pensam que ela é uma garotinha do primário, mas herdou a habilidade e inteligência do avô. É uma protagonista decidida.



Sena Takuto - Ele é um estudante 2º ano da universidade de Yoka, que afirma ser neto da grã-duquesa Anastácia. É um homem bagunceiro, farrista e sedutor, com belos olhos azuis.



Sumi Reisuki - Com seus longos cabelos negros e uma mecha branca, ele se diz o neto bastardo do czar Nicolau II, e tem uma conduta que oscila entre orgulhoso e raivoso em relação aos Romanov. Com uma conduta ética corretamente rígida, ele é deliciosamente o oposto do Sena. Mas o sério Sumi teria uma queda pela pequena Kamui?

Dainichi Kou - Desleixado, medroso e, às vezes, preguiçoso, ele é o professor-cientista que vai ajudar, através de provas de DNA, a dizer quem é o verdadeiro descendente dos Romanov. Transformou o laboratório dele em lugar de reunião e ponto de encontro para as investigações.

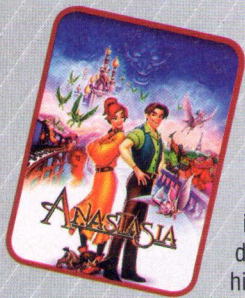


Hoshi - Amante de Sena, ela é uma sedutora nata. Seu carisma conquista todos, mas por trás do seu ar de encanto e da aristocrática beleza pode se esconder uma inescrupulosa mulher. Universitária do 3º ano, ela também esconde segredos.



Vladimir Davidov - Belíssimo e talentoso bailarino da companhia russa de balé, ele é chamado de "príncipe do balé" pela sua atuação profissional. Descendente do músico Tchaikovsky, Vladimir é excêntrico e gosta de chocar as pessoas, por isso as cenas mais eróticas do mangá são dele.





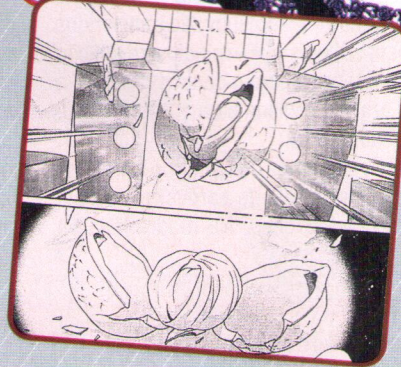
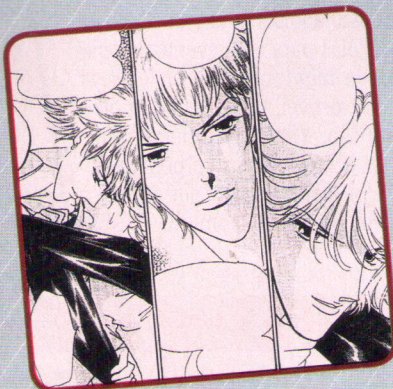
A lenda da princesa

Mas se a família imperial foi assassinada, o que sustenta as histórias sobre a fuga da grã-duquesa Anastácia?

Primeiro, várias histórias surgiram sobre ter existido sobreviventes, alguns disseram que a filha do czar teria escapado dos ferimentos ou que um dos executores, depois de estuprá-la, teria deixado a garota viver. Claro que somente a possibilidade de alguém ter escapado fez que surgissem várias mulheres que diziam ser a filha do czar, mas a maioria era de charlatãs que queriam tirar vantagem da posição ou pobres órfãs que realmente acreditavam no sonho de ser uma princesa perdida. Esses sonhos repercutiram em vários filmes e livros, mas tudo isso

seria mera construção e folclore, se a cova dos Romanov não fosse descoberta.

Em 1991, os restos mortais foram desenterados para que fosse feita a exumação e constatação através do exame de DNA se eles eram realmente da família imperial. Duas equipes de legistas participaram, uma americana e outra russa, e apesar de terem confirmado que dos nove corpos encontrados, oito eram de Nicolau III, da czarina, das filhas Olga e Tatiana, e dos que acompanhavam a família: a empregada da czarina, Ana Demidova; do Dr. Dotkin, médico da família; do cozinheiro Kharitonov; e do Sr. Trupp, o valete do czar, não conseguiram entrar em acordo com um dos restos mortais. O nono esqueleto trouxe uma grande divergência entre as duas equipes, a russa deu



o parecer que era da grã-duquesa Anastácia, mas a equipe americana contestou que era alto demais para ser da garota e, portanto somente poderia ser de Maria. Sendo uma ou outra, as perguntas que ficaram foram: onde estaria o corpo de uma das filhas do czar? E o jovem Alexei, por que não estava junto com a família? Teriam conseguido escapar ou foram enterrados em outro lugar?

Anastasia Nicolaevna Romanov tinha um temperamento divertido e gostava de imitar as pessoas que viviam ou que iam ao palácio. Apesar de inteligente, não gostava muito de estudar, preferia tirar fotos e brincar com seu irmão Alexei. Partilhava o quarto com sua irmã Maria e junto com suas outras irmãs formavam o "OTMA" (Olga, Tatiana, Maria e Anastácia) e assim assinavam as cartas que enviavam. Anos depois do ocorrido, surgiram várias moças que disseram ser Anastácia, a mais famosa da família, em quem Chiho Saito se inspirou para realizar o mangá.

E existiu Anna Anderson, que teria sido encontrada num asilo, com ferimentos, e por não ter documentos foi denominada como sra. Tchaikowski. Posteriormente, conseguiu

"Anastasia Nicolaevna Romanov tinha um temperamento divertido e gostava de imitar as pessoas que viviam ou que iam ao palácio"

tirar seus documentos com o nome de Anna Anderson e, devido a sua semelhança com filha do czar e por contar fatos que somente poderia ser de conhecimento dos Romanov, membros sobreviventes da família imperial e alguns empregados chegaram a reconhecê-la como Anastácia, mas depois disseram ser um engano. Depois que Anna morreu, em 1984, e o seu corpo cremado, foram realizados exames de DNA com seus cabelos, que estavam no livro de seu marido americano Sr. Manahan. Foram comparados os resultados com o DNA de descendentes dos Romanov e constataram que ela não era a filha do czar. Mas como se explicam tantos conhecimentos que possuía sobre a família Romanov? O material analisado era mesmo de Anna?

Sobre o tema, foram feitos vários filmes, entre os mais famosos está *"Anastácia, a Princesa Esquecida"*, de 1956, protagonizado por Ingrid Bergman. Em 1997, uma

versão animada americana foi produzida, e nela foi alterada a data da Revolução Russa de 1917 para 1916, para que a pequena Anastácia, agora perdida do avô por causa do caos da revolução, permaneceu na Rússia. E transformaram o bruxo Rasputin, que na verdade morreu em 1911, no inimigo que causou a desgraça da família e que perseguiu a órfã.

Apesar discussão continuar, em 1998 todos os corpos da família real e dos empregados foram sepultados juntos na Fortaleza de São Pedro e São Paulo, em São Petersburgo. Tendo alguém da família imperial escapado ou não, a história dos últimos Romanov é algo realmente interessante, e conhecê-la, assim como conhecer a história da Rússia, é saber de acontecimentos que modificaram todo o mundo.

Ovos de Páscoa

A maioria das pessoas já deve ter recebido ou mesmo dado um ovo de chocolate na Páscoa. Ele não somente é delicioso, mas uma fonte de diversão para as crianças, principalmente quando dentro dele existe alguma surpresa, um brinquedo, um novo chocolate ou um personagem favorito. Mas não é só crianças que gostam de receber ovos e surpresas. O czar Alexandre III, pai de Nicolau II, encomendou a Peter Carl Fabergé, o joalheiro da corte russa, que realizasse um trabalho artístico para surpreender sua esposa Maria Feodorovna para a comemoração do 20º aniversário de casamento do casal imperial.

O joalheiro fez um ovo de platina com outro ovo de ouro dentro, e dentro deste, uma

galinha de ouro e pedras preciosas, com uma miniatura da coroa russa na cabeça. A czarina gostou tanto (e deve ter rido bastante) que depois disso Fabergé produzia todos os anos ovos cada vez mais aperfeiçoados e esplendurosos, sempre com uma surpresa dentro de cada um. Ele produziu um total de 57 desses ovos.

Os ovos eram geralmente fabricados de ouro, prata, cobre ou pedras preciosas da região e mediam perto de 13 centímetros de altura. Atualmente, os ovos de Fabergé têm valor histórico incalculável. Ainda hoje, a Casa Fabergé produz ovos em cristal, reproduzindo desenhos das peças originais. O mais caro ovo produzido para a família imperial e um dos meus preferidos é o "Ovo da Coroação", que alcançou o valor de 24 milhões de dólares e foi feito para celebrar a coroação de Nicolau e Alexandra.

Dentro dele tem a reprodução da carruagem de Catarina, a Grande, produzida em ouro, diamantes e detalhes em cristal de rocha e platina. Na fuga família imperial durante a revolução russa, apenas a rainha-mãe, Imperatriz Maria Feodorovna conseguiu levar o ovo da Ordem de São Jorge, o último que recebeu de seu filho. Dos 57 ovos produzidos, somente foram encontrados 44, até hoje.



Chiho Saito e a Rússia

Somente a história da dinastia Romanov daria um mangá com muitos volumes, pois é repleta de grã-duquesas rebeldes, czarinas e czares tão geniosos e trágicos quanto seus inimigos, que o diga Napoleão Bonaparte. Eles foram homens e mulheres que simplesmente comandaram 1/6 do mundo. Quem não se maravilha com a trajetória de Catarina, a Grande ou com Ivã, o Terrível? E Chiho Saito, a mangaká de "Anastasia Club", não ficou imune à beleza e potencial de criação da história russa para os mangás.

A mangaká poderia ter feito mais um mangá histórico, aos moldes de "Kakan no madonna" (NeoTokyo nº 12), mas escolheu realizar um trabalho contemporâneo com detalhes de acontecimentos próxi-

mos (exames de DNA dos corpos recém-descobertos dos Romanov) pendendo para o suspense investigativo e fazendo uma ponte com o passado nas "notas" ou informações que surgem naturalmente nas falas dos personagens.

Mesmo depois de ter terminado "Anastasia Club" em 2003, Saito ainda demonstrou um interesse em personagens russos. Seus mangás atuais denunciam que a curiosidade pela Rússia não foi saciada, "Bronze no tenshi" e "Beautiful" falam respectivamente do famoso poeta russo Pushkin e de um jovem bailarino russo. Deve ter sido por demais tentador para ela não continuar em outro mangá os belos desenhos que fez dos movimentos de balé em "Anastasia Club". Por fim, somente uma artista tão competente conseguiria juntar numa história com quatro volumes uma reunião de beleza artística e um enredo atual, pois é isso que tive o prazer de ler em "Anastasia Club".

Pequenos detalhes

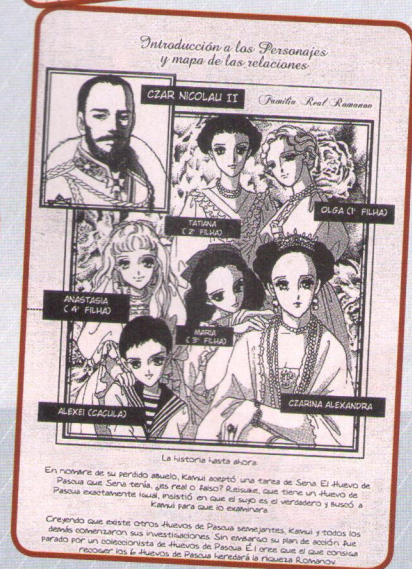
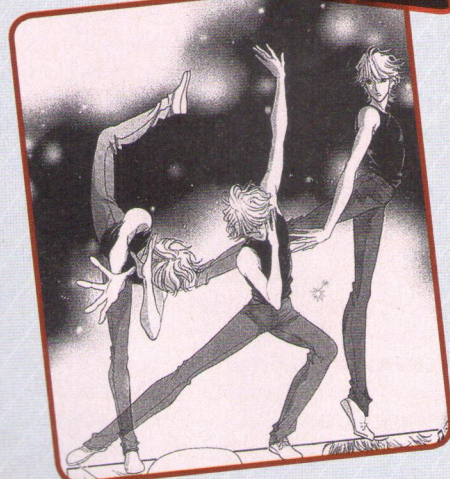
Existem algumas coisas que são interessantes que realmente podem passar despercebidas por um leitor desatento. É interessante, por exemplo, como o mangá consegue enredar os sobreviventes que participaram de uma forma ou de outra do assassinato, dando um caráter que poderia pender para uma história piegas, mas que se torna quase uma história viva. As fotografias da família e de personagens reais, e o desenho de lugares na Rússia são utilizados para dar um ar de veracidade e se misturar a algumas teorias fantasiosas que a mangaká acaba reunindo nesta história de suspense investigativo.

A figura de Rasputin inevitavelmente teria de aparecer, já que ele conviveu com os Romanov. Era um homem estranho, uma mistura de monge e feiticeiro, mas com atitudes de um farrista, que acabaram por torná-lo mais uma fonte de polêmicas que rodeavam os Romanov. Alguns russos particularmente desprezavam a czarina por ter origem alemã, então, foi com bastante frequência que apareciam caricaturas nos jornais insinuando que Rasputin controlava

o czar e que seu acesso à czarina devia-se ao fato deles serem amantes.

O que ninguém sabia era que o pequeno filho do czar e futuro imperador, Alexei, para o sofrimento dos seus pais, sofria de hemofilia. Depois de tentar de tudo, a czarina passou a confiar cegamente em Rasputin, depois que, de alguma forma, ele conseguiu melhorar a saúde do pequeno Alexei. Nem mesmo as notícias de farras com mulheres, entre outras coisas, conseguiu abalar a confiança da czarina, sendo, portanto o czar obrigado a afastá-lo, afinal, ele já tinha muitos problemas. Em 1996, foi rodado um filme chamado "*Rasputin*", protagonizado por Alan Rickman (o prof. Snape, de Harry Potter) que fez um Grigori Rasputin bastante atrevido e depravado, com cenas bem ousadas. Pela atuação, Rickman ganhou o Emmy, o SAG (Screen Actors Guild) e o Globo de Ouro de Melhor Ator em Minissérie/Filme para TV.

Na minha opinião, pela bela reunião de história, música e dança, este mangá é realmente o melhor trabalho de enredo contemporâneo feito por Chiho Saito.



Os Romanov hoje

Apesar da dinastia Romanov ter se encerrado com o assassinato do czar e da sua família, ainda hoje existem sobreviventes da família por todo mundo. Os parentes do czar que moravam na Rússia conseguiram fugir para Inglaterra no navio Marlborough, e hoje estão espalhados pela Europa e EUA.

Os restos mortais da mãe de Nicolau II foram enterrados em 2006, junto dos de seu filho em São Petersburgo. No mesmo ano, o tribunal de Moscou se pronunciou contra o pedido que os

atuais Romanov fizeram para que fosse reconhecido que Nicolau II e sua família foram vítimas do Estado. A corte se justificou dizendo que poderia até dar o parecer de assassinato premeditado, mas não de "crime político". A atual constituição, não poderia julgar o crime, já que aconteceu num período de governo provisório e antes da criação da URSS, sendo que a constituição atual abrangeria somente os crimes a partir deste período. Hoje, Nicolas Romanov é o chefe da família Romanov, e luta pelo reconhecimento oficial do Estado russo no crime, assim como para que devolvam para a família o patrimônio imperial que foi confiscado na revolução.



FIQUE DE BRACOS CRUZADOS!

Com os livros de
pintura e desenho
da Comix Book Shop
você não tem mais motivos para deixar de
mostrar todo o seu talento.



COMIX BOOK SHOP

Al. Jaú, 1998 - São Paulo/SP
Fone: (11) 3083-2142
www.comix.com.br



**Guia Oficial
DC Comics**
Desenhos e Roteiros
Denny O'Neil e Klaus Janson
Caixa com dois livros
R\$ 139,00



Colonnese
A Arte Exuberante de
Desenhar Mulheres I
R\$ 16,90



Colonnese
A Arte Exuberante de Desenhar
Mulheres II
R\$ 16,90



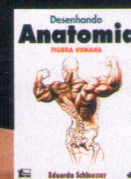
Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 1
R\$ 16,90



Mozart Couto
Desenhando Arte Fantástica
Vol. 2
R\$ 16,90



**O Desenho
Magnífico de
Rodolfo Zalla**
R\$ 16,90



**Desenhando
Anatomia**
por Eduardo Schloesser
R\$ 16,90





Escaflowne

Uma Série Para o Gosto de Todos

Por Valéria Fernandes

"Naquele mesmo dia, à noite, ela retorna à pista de corrida, só que o rapaz das suas visões aparece no meio da área de esportes e logo em seguida um dragão. Trata-se de uma distorção espaço-temporal? É magia?"

...O que é Escaflowne?.....

Hitomi Kanzaki é uma menina ativa, feliz, estrela do time de atletismo da sua escola e, nas horas vagas, ainda lê a sorte das amigas. Hitomi é apaixonada por um colega um pouco mais velho, Amano, e tem como melhor amiga, Yukari. Hitomi tem visões que a incomodam, e quando isso acontece no meio de um treinamento importante, ela acaba passando mal. Naquele mesmo dia, à noite, ela retorna com Amano e Yukari à pista de corrida, só que o rapaz das suas visões aparece no meio da área de esportes e logo em seguida um dragão. Trata-se de uma dis-

torção espaço-temporal? É magia?

O rapaz é o jovem príncipe Van, ele consegue matar o dragão e arrancar seu coração, mas Hitomi acaba indo parar no mundo de Gaia, seu planeta natal, junto com ele. Van, que governa o pequeno reino de Fanelia, trata Hitomi com grosseria, mas ela não sabe como voltar para casa. A menina descobre que o coração de dragão é a fonte de força que ativa Escaflowne, um guymelef (mecha) especial e que obtê-lo era o rito de passagem de Van. Uma experiência que poderia significar a vida ou a morte do rapaz.

Em Gaia, onde a Terra é só uma pequena lua fantasma, os poderes de Hitomi parecem aumentar. Pouco após a chegada da menina, o reino de Van é completamente destruído pelo poderoso Império Zaibach que domina altíssima tecnologia para os padrões de Gaia; quem comanda o ataque é o comandante Dilandau, criatura estranha, com uma personalidade que beira a loucura. Hitomi e Van fogem com Escaflowne e encontram Allen Shezard, um cavaleiro galante do reino de Asturias que encontra-se renegado. Allen, outrora, fez parte da ordem Cavaleiros do Céu (Knights of Caeli)

e seu guymelef chama-se Scherazade. Allen é idêntico à Amano, o primeiro amor de Hitomi, e o coração fica balançado por ele. Só que Allen é conhecido por ter quebrado o coração de várias damas e logo as mulheres de seu passado começam a aparecer na história.

No decorrer da história, o poderoso Império Zaibach se torna uma ameaça a todos os reinos de Gaia e vemos as diversas tentativas de resistência, batalhas sangrentas, atos de extrema coragem ou covardia e as visões de Hitomi antecipando tragédias e ajudando a solucionar problemas. Somos também introduzidos aos dramas das personagens centrais e percebemos que o coração de Hitomi vai ficando dividido entre Van e Allen.

...Um animê inesquecível.....

Desde os primeiros acordes da Yakusoku wa Iranai, Escaflowne impressiona, até hoje me arrepio e emociono só de ouvi-la. Revi a abertura várias vezes, só lembro de ter feito isso tão insistentemente com duas outras séries, Patrulha Estelar e A Rosa de Versalhes. Não é somente a abertura que impressiona, como em alguns animês que vemos por aí,

“Escaflowne é um dos animês da excelente safra de 1996/1997 que rendeu Evangelion, Fushigi Yuugi e Shoujo Kakumei Utena.”

a série em si também me causou forte impressão, não somente pela história, mas pela animação de alta qualidade. Claro, havia os narizes estranhos que fazem com que muita gente ache o character design esquisito, mas mesmo assim, me apaixonei.

Você já ouviu falar dessa série? Talvez não, ela comemorou dez anos em 2006. Fique sabendo que se trata de uma das mais imperdoáveis lacunas da TV e do mercado de vídeos e DVD do nosso país. Este animê “antigo”, como muita gente deve estar pensando ao ler esta matéria, foi exibido recentemente nos canais Animax da Ásia, mas aqui, nem sombra. Escaflowne é um dos animês da excelente safra de 1996/1997 que rendeu Evangelion, Fushigi Yuugi e Shoujo Kakumei Utena. Escaflowne, com sua trilha sonora feita por Yoko Kanno, é páreo duro para a de Shoujo Kakumei Utena. Podem acreditar, Escaflowne, com seus poucos defeitos e muitas qualidades, é uma série imperdível, mas nunca tivemos a possibilidade de assisti-la aqui no Brasil. Pode não ter tido a influência de Evangelion ou Shoujo Kakumei Utena, mas é tão bom quanto, e até superior em alguns fundamentos.



...Os mangás de Escaflowne.....

Escaflowne teve pelo menos alguns mangás e nenhum deles sequer passou perto da qualidade da série original. Como a série de TV, ou melhor o seu conceito, foi discutido por muito tempo e havia a intenção de fazer um produto que agradasse aos públicos masculino e feminino, há um mangá shounen, que estreou primeiro, e dois mangás shoujo de Escaflowne.

O mangá shounen estreou primeiro, em 1994, e foi publicado até 1997 na revista Shounen Ace, contando com oito volumes ao todo. A arte e a história ficaram a cargo de Aki Katsu. Neste mangá o sobrenome de Hitomi é Hoshino, não Kanzaki. Aliás, este era o primeiro sobrenome pensado para a personagem e é o que ela usa nos dois primeiros mangás. Hoshino pode significar “das estrelas”, enquanto Hitomi quer dizer íris ou pupila. No animê, eles mergulham dentro dos olhos da personagem. Voltando ao mangá shounen, aqui Hitomi também vai para um outro mundo, onde ela é vista como uma espécie de divindade. Tem longos cabelos, usa óculos, faz parte do clube de teatro no colégio e quando se transforma, ganha contornos sensuais e... fanservice. Além das lutas de mechas.

O primeiro mangá shoujo teve um volume e saiu na revista Monthly Asuka Fantasy DX, em 1996 e 1997, com o nome de Messiah Knight: The Vision of Escaflowne quando

foi republicado em dois volumes tornou-se HITOMI: The Vision of Escaflowne. A autora foi a estreante Yashiro Yuzuru. Sua versão traz pouquíssimas lutas, tem uma Hitomi de longos cabelos contracenando com Allen e Van, e uma história que deixa muito a dever. Li o mangá, a arte é fraca, a história é fraca, tudo é uma pálida lembrança da brilhante série de TV. A autora até pede desculpas no fim, argumentando que a sua inexperiência pesou no resultado. É possível, mas quando o assunto é Escaflowne, os mangás, qualquer um deles, não fazem justiça à série.

Houve uma coletânea de 15 histórias no universo de Escaflowne que foram publicadas na revista Asuka. Chamada de The Vision of Escaflowne Comic: Anthology Energist's Memories, ela foi fruto da colaboração de várias artistas de mangá: Yukiru Sugizaki, Kairi Yura, Wakako Hoshino, You Higuri, Hiroko Tohda, Yayoi Takeda, Sakurako Gokurakuin, Reku Fuyunagi, Kahiho Okuya, Tenny Daimoon, Tammy Ohta, Ciho, Yobu, Yohko Hayashi, Rou Ashigaya, Sanjyo Shiki, Mutsumi Takada, Kazumi Takazawa, Miyabi Hokushina, Masaki Sano e Kyoh Watanabe. Este mangá eu nunca vi, então não posso comentá-lo, mas os outros dois são bem fracos e até dispensáveis. Já vi gente pedindo a publicação deles no Brasil, eu preferiria mil vezes ver o lançamento do animê em DVD.



A mente por trás de Escaflowne

Shoji Kawamori é o criador do conceito original de Escaflowne. Para quem não o conhece, ele foi o maior responsável por sucessos como a série Macross, Earth Girl Arjuna, Eureka Seven, Gundam 0083 e um monte de outros animês, fora os games. Participou em alguma medida de séries como Capitão Harlock, Rahxephon, o movie de Patlabor, Ghost in the Shell e Cowboy Bebop. Isso porque, além de escrever, Kawamori é designer e foi idealizador de mechas magníficos como os vistos em Macross e Escaflowne. Os guymechs se movem como se fossem realmente cavaleiros em combate singular, com leveza e elegância. Além disso, são variados e até certo ponto (*para quem curte mechas*) verossímeis. Alguns temas são recorrentes nos trabalhos de Kawamori, como a preocupação com a ecologia, o amor, a guerra e suas danosas consequências, e algum misticismo. Tudo sempre bem dosado.

Para se ter uma idéia do quanto Kawamori é meticuloso, a série foi planejada junto com a Sunrise por cinco anos. Nesse período, a trama principal foi alterada várias vezes, Hitomi passou de coadjuvante à protagonista, e o nome da série foi mudado de Air Cavalry Chronicles para Escaflowne. Há quem defenda que a série foi encurtada de 39 para 26 capítulos, o que resultou em muitos mistérios, algumas pontas soltas e tramas que não foram desenvolvidas. A teoria não me parece pouco plausível.

Para fechar, é importante dizer que um sujeito como Kawamori poderia viver somente de Macross e sugar o sucesso desta franquia até o bagaço, mas ele não se fixa a um produto somente, levando-o a uma exaustão. Ele é o pai de outras séries muito importantes, reinventa seus mechas a cada nova série e está sempre ativo. Para ficar somente no campo do shoujo mangá e animê, pensem em Naoko Takeuchi e sua vida centrada quase que exclusivamente em Sailor Moon. É fácil pensar em outros exemplos dentre os criadores de animê e mangá, ponham a cabeça para funcionar.

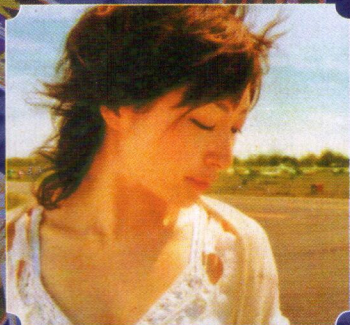


A melhor compositora para uma grande cantora

Maaya Sakamoto nasceu em 1980 e estreou em 1996 como dubladora e cantora em Escaflowne, sendo indicada de cara ao Seiyu Awards, a maior premiação japonesa de dubladores japoneses, de Melhor Personagem Feminina por ter feito Hitomi. No mesmo ano, ela também foi indicada na categoria Melhor Single, pois a poderosa abertura de Escaflowne, Yakusoku wa Iranai, é cantada por ela que também colocou sua voz em outras músicas da trilha da série e do movie. Maaya Sakamoto construiu uma sólida carreira como dubladora e cantora. Ela atua em musicais, como na versão japonesa de Os Miseráveis, dubla animês e um dos seus últimos papéis

foi Haruhi Fujioka de Ouran Host Club, além de filmes. Por exemplo, é dela a voz japonesa da Princesa Amidala nos últimos três filmes de Guerra nas Estrelas.

Se Maaya Sakamoto deu um show em Escaflowne é porque Yoko Kanno fez a trilha sonora perfeita. Tecladista, compositora, e até cantora junto com sua banda The Seatbelts, ela é uma artista polivalente e responsável por várias trilhas sonoras muito inspiradas. Sakamoto também fez parte ou toda a trilha de Please Save My Earth (*sua estréia), Macross Plus, Card Captor Sakura, Cowboy Bebop, Turn A Gundam, Jin-Roh, Earth Girl Arjuna e Wolf's Rain, só para citar alguns exemplos de



É muito complicado resumir em poucas palavras a história de Escaflowne, exatamente porque além de ter muitos personagens e reinos, ela efetivamente dá alguns saltos mortais que, se não comprometem a história como um todo, pelo menos causam alguns problemas pontuais. Falar demais pode resultar em spoilers que realmente podem tirar parte do prazer em assistir à série. Terei o máximo de cuidado possível, então. O animê teve somente 26 episódios e fiquei com a impressão de que o final da história foi muito corrido. Havia uma página excelente de Escaflowne, a mais completa de todas, que dizia que o planejamento original era de 39 episódios, embora isso explicasse muita coisa para mim, a página está fora do ar, então não posso me fiar em uma informação que não existe mais.

Mesmo contando com tão poucos episódios, o sucesso foi tão grande que Escaflowne teve um movie em 2000, recontando a história e com um character design e personalidades bem alteradas. Como não será contemplado nesta matéria, então, é possível que outra matéria de

Escaflowne, falando somente do movie, possa aparecer no futuro.

Projetado para ser palatável tanto ao público feminino quanto ao masculino, Escaflowne é um legítimo e raro produto planejado para ser híbrido. Nenhum animê que nasça animê é shoujo ou shounen, mas Escaflowne mescla bem as características mais comuns desses dois gêneros, os dois mangás apontam bem as múltiplas possibilidades. Aliás, uma

outra série que segue o mesmo modelo é Code Geass - Lelouch of the Rebellion, que nasceu animê, tem character design da CLAMP e mangás shounen e shoujo.

Em Escaflowne temos

uma heroína forte, dois personagens masculinos interessantes e bem diferentes entre si, um conjunto de antagonistas bem consistentes, um elenco de apoio bem equilibrado, romance, ação, grandes dramas que atingem as relações afetivas privadas quanto à política dos estados. Há lutas de mechas e um cuidado meticuloso com o desenho mecânico. Na mesma medida, houve uma preocupação muito grande com o figurino, de forma que cada reino Gaia parece efetivamente possuir uma cultura e organização social distinta. E de todos os reinos de Gaia, Astúria me parece o mais interessante, porque lembra a Península Ibérica medieval com a convivência de tipos distintos, como o cavaleiro (cristão?) Allen, Dryden que parece lembrar um sábio e comerciante judeu e as princesas que usam véus e outros adereços que lembram o um universo islâmico-árabe estilizado.

"Mesmo contando com tão poucos episódios, o sucesso foi tão grande que Escaflowne teve um movie em 2000, recontando a história e com um character design e personalidades bem alteradas."

Um pouco dos personagens: tentando driblar os spoilers

Assim, Escaflowne tem vários pontos fortes, apesar de um roteiro pouco coeso. Os personagens, por exemplo, são muito bem construídos. Hitomi é a heroína que tem um papel preponderante na história que vai muito além da "donzela em perigo", pois seus poderes e seu treinamento como atleta ajudam bastante na hora da ação. Ela salva a vida de várias pessoas usando o seu dom da clarividência, o pendente, dado por sua avó, que de alguma forma a liga a Gaia e aos mistérios do povo Atlantis e ao destino do próprio Van. Fora isso, é uma heroína de aparência moderna, meio tomboy, que foge dos clichês. Ela não tem longas madeixas, não usa óculos, não tem peitões ou algo que proporcione fanservice. Nem sua calcinha aparece, muito embora tenhamos Merle para cumprir esta função. Merle é uma cat girl de 13 anos, fiel servidora de Van e que hostiliza Hitomi, porque sente ciúmes dela. Se há fanservice em Escaflowne, coisa que eu não percebo, a fonte principal está aqui. Aliás, mesmo que o fanservice seja levíssimo, Merle e sua relação com Van foi usada para justificar a censura selvagem que a série sofreu nos EUA.

"Se Maaya Sakamoto deu um show em Escaflowne é porque Yoko Kanno fez a trilha sonora perfeita."

animês, fora os games e filmes. Por causa de seu talento, ela tem a preferência de diretores como Yoshiyuki Tomino, Shinichiro Watanabe e Shoji Kawamori. A qualidade de seus trabalhos é sempre tão boa que nem os diretores, nem o público se sentem decepcionados.

Uma outra trilha sonora de grande qualidade e que foi feita mais ou menos na mesma época, a de Shoujo Kakumei Utena, é também excelente. Pelo menos para mim, é muito difícil escolher qual a melhor. Talvez, Utena seja melhor no conjunto, mas Escaflowne tem uma abertura mais marcante. Yakusoku wa Iranai é realmente inesquecível.





Van no começo parece o herói shounen chato padrão, do tipo que pode comprometer a qualidade de um animê, como no caso do “quase” excelente *Now And Then, Here and There*, mas vai se tornando um dos personagens mais humanos da história. Não tenho vergonha em dizer que quase chorei na primeira vez que o vi voar para salvar Hitomi. Foi um grande sacrifício, pois suas belas asas eram motivo de discriminação. Não entrarei em detalhes, mas Van é mestiço com uma das raças, os draconianos, povo que habitava Atlantis, que estão no centro dos segredos da história. As asas foram herdadas da mãe, uma draconiana, povo quase extinto que é ao mesmo tempo, desprezado, temido e alvo da cobiça por seus segredos de magia e tecnologia. Van estabelece um pacto de sangue com o Escalflowne, que é um guymelef superior feito pelo povo Ispano — se o mecha for destruído, Van perderá sua vida.

Outro personagem excelente é Folken, irmão mais velho de Van. Ele é absolutamente cool e seu drama pessoal é muito tocante. Dado como morto ainda muito jovem, daí Van se tornar herdeiro do trono, ele reaparece como o estrategista do Império Zaibach e braço direito do Imperador Dornkirk. O Imperador é uma das figuras mais misteriosas da trama e capaz de conduzir o mundo de Gaia à destruição para controlar todo o planeta, além de ser obcecado pelos segredos do antigo

povo de Atlantis. É Folken quem controla um pouco a loucura de Dilandau, o comandante dos guymelefs do império *s* Dragon Slayers. Sem medida e sempre tomado por uma sede de sangue, Dilandau, que também está envolto em mistérios, é capaz de cometer as piores crueldades e desastrosos, não possuindo o sentido de honra e medida que norteia as ações de cavaleiros como Allen ou do jovem Van. Bem, seria bem pior, se Folken não estivesse por perto. Aliás, os encontros de Dilandau ou Folken com Van sempre são dramáticos.

Antes de entrar no “Caso Allen”, ou já entrando nele, falarei de alguns personagens secundários, talvez tão interessantes quanto os principais. Meu favorito disparado é Dryden, uma espécie de príncipe mercador que ajuda os protagonistas em alguns momentos-chave. Inteligente, calculista, com muito amor próprio, cientista quando lhe sobra tempo, ele é apaixonado pela princesa Millerna de Astúria. Esta princesa, impedida de ser médica por causa do seu status social, é apaixonada por Allen, mas se vê obrigada a casar com Dryden por conta dos arranjos entre famílias reais. Ela acompanha o trio principal em algumas de suas aventuras, usando o pouco que aprendeu da profissão que almejava, e serve para embaralhar a relação — se é que podemos chamar assim — entre Allen e Hitomi.

São três as princesas de Astúria, Millerna



é a caçula, Marlene está morta, as duas se envolvem com Allen Shezard, e a terceira, Éris, se prontifica a hostilizar o Don Juan. Eris é a única princesa a ficar solteira e embora o animê não explique, acredito que ela tenha status de sacerdotisa ou algo que lhe dispense de seguir o mesmo destino das irmãs. É ela a maior responsável por atrapalhar o romance da irmã caçula com Allen. Pura inveja, poderíamos pensar, afinal, parece que Allen

nunca deu bola para ela, só que pode ser a única saída para proteger Millerna de alguma decepção. E entramos no caso Allen...

Todas três apaixonadas por ele, mas o cavaleiro não se decide, nem se posiciona. E se vocês assistirem ao animê, talvez entendam o desprezo que eu sinto... Pronto! Estou direcionando demais o texto... Enfim, a vida de Allen foi marcada por vários dramas, o desaparecimento sucessivo e inexplicável do pai e da irmã, a vida de pobreza que teve de levar por conta da ausência paterna. Aliás, é este pai desaparecido que se liga de alguma forma ao mistério dos

Atlantis e, para a sua desgraça, seu caminho cruzou com o do Imperador Dornkirk. Enfim, mas será que os dramas de sua infância e início da adolescência justificam o sofrimento que ele provoca "meio que sem querer" nas mulheres ao seu redor? Allen começa a série como é, o cavaleiro modelo, grande guerreiro, agraciado com porte e elegância, longos cabelos louros e belos olhos azuis, mas termina mostrando possuir mais fraquezas que qualidades. Dryden, por exemplo, não é páreo para ele no quesito aparência, mas na hora de mostrar decisão e atitude... E não posso comentar o caso de Marlene, a irmã mais velha e já falecida, a fundo, porque seria entregar pontos importantes da trama.

..Falhas?

Os pecados de Escaflowne são vários. Um deles é a mudança radical de rumos na história lá pelo capítulo 15, teria que rever a série para precisar bem, mas mesmo com uma guinada inesperada, a série se sustenta e o relacionamento entre os personagens não sofre danos. Outro problema foi a correria no final, nas grandes batalhas, como se não tivessem calculado bem o quanto de tempo ainda tinham para concluir a história. Sei que muita gente não gosta do final de Van e Hitomi, mas eu não tenho críticas a fazer neste ponto. Realmente gosto do desenlace final do relacionamento deles, embora esperasse que o "Caso Allen" fosse conduzido de outra forma.

Agora, um dos grandes pecados de Escaflowne, que é um problema de várias produções japonesas, é a questão da liminaridade, ou seja, os personagens devem ser adolescentes para estarem mais ou menos na mesma idade do público-alvo. Assim, quase todos os personagens mal chegaram na puberdade. Se isso funciona para dar consistência ao drama de Van, acaba sendo complicado para outros personagens, pois temos pilotos de mechas e capitães de 15 anos. Mesmo sujeitos que têm uma história de vida cheia de eventos, como Allen, não têm mais que 21 anos. Não é um problema de Escaflowne, basta pegar, por exemplo, Evangelion ou Cavaleiros do Zodíaco; nem é influência shounen, porque no caso do shoujo o processo de identificação é o mesmo. O que quero apontar é que em certos casos, forçar a barra na liminaridade pode atingir a credibilidade de uma história.

"Van é mestiço com uma das raças, os draconians, povo que habitava Atlantis, que estão no centro dos segredos da história."

...Por que não vimos Escaflowne?.....

Escaflowne foi parcialmente exibido pela Fox Kids americana no ano 2000 cruelmente mutilado. Para se ter uma idéia, cortaram quase todo o primeiro episódio, editaram partes do animê, por causa da violência ou do pretenso erotismo, e substituíram boa parte da trilha sonora original. Foi um fiasco tão colossal que só exibiram onze episódios e a série foi cancelada. Como sempre, as empresas fazem a burrada e depois culpam o seriado ou, no caso do Brasil, o público, que tem que consumir as séries da maneira que elas forem "disponibilizadas". Essa versão mutilada, com um total de 23 episódios, foi exibida várias vezes na Fox Kids britânica. Só que por lá, o primeiro episódio foi ao ar com edições. A série foi exibida integralmente em outros países, como França e Alemanha, sem os problemas de censura que teve nos EUA.

Talvez, por conta do fracasso nos EUA, Escaflowne nunca tenha chegado à TV por assinatura brasileira. Se não deu certo nos EUA, por que trazer para o Brasil? Afinal, já era a época da "escravidão", em que poucos animês entram no nosso mercado sem ser via Estados Unidos. É a minha hipótese. Como defendo que as obras não sejam censuradas ou mutiladas, talvez tenha sido melhor assim. Isso, se não houvesse um detalhe, o canal Animax exibiu a série no Sul da Ásia e no sudeste Asiático. Por que não exibir no Brasil?

Escaflowne teve uma produção e animação tão boas que não fariam feio diante de muitos animês "novos". Só para falar de shoujo animê, Escaflowne tem uma animação muito superior a de Yamato Nadeshiko e Peach Girl.

O investimento foi maior e os resultados melhores. Se puder assistir a Escaflowne, não perca a chance. É uma série que vale a pena e eu tenho realmente esperança de que o animê apareça por aqui em DVD ou no canal Animax. Dó muito ver o DVD americano vendido por um preço exorbitante na Livraria Cultura, quando poderíamos ter a nossa edição. Os mangás, pelo menos o shounen e o shoujo que recontam a história, não fazem falta no Brasil, mas o animê e o movie mereciam estar nas nossas prateleiras.

TÍTULO ORIGINAL: Tenku no Escaflowne

ANO: 1996

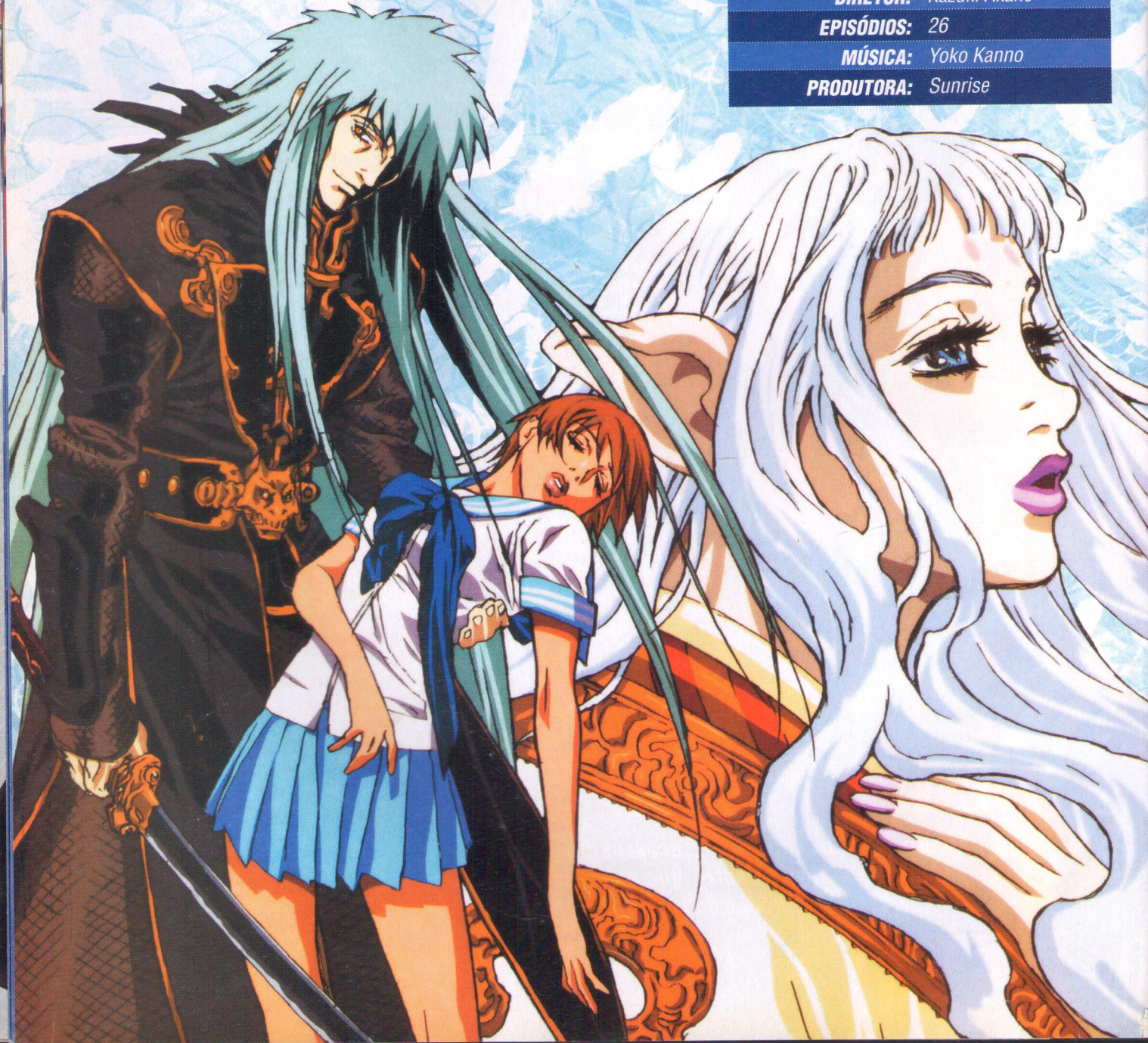
CONCEITO ORIGINAL: Shoji Kawamori e Hajime Yadafe

DIRETOR: Kazuki Akane

EPISÓDIOS: 26

MÚSICA: Yoko Kanno

PRODUTORA: Sunrise





A Volta de *Peach Girl*

Resisti bastante em fazer esta matéria, afinal, Peach Girl estava suspenso e eu muito aborrecida por causa disso. Falando francamente? Eu não acreditava que o mangá fosse retornar. Já tinha desistido. Só que depois de dois anos, a série está de volta e vamos, sim, ler Peach Girl até o final aqui no Brasil! *Por Valéria Fernandes*

UMA GERAL DO INÍCIO DA HISTÓRIA

Momo é uma adolescente como qualquer outra, no entanto, sua cor de pele faz com que ela tenha "má fama". Ela é muito queimada de sol e por isso todos acham que ela passa os dias na praia ou se prostitui por seções de bronzamento. Seus colegas de escola falam

dela pelas costas e Momo mal pode imaginar que a fonte de muitos boatos perversos é Sae, sua "melhor amiga". Ao contrário de Momo, Sae é pequeninha, branquinha, ar inocente, uma delicadeza só. Ela é perfeita para os padrões japoneses, e estar perto de Momo, só faz com que ela pareça ainda mais bonita. Momo ama desde o ginásio um colega de escola, Toji, mas acredita que ele não gosta de garotas bronzeadas e atléticas como ela.

Por conta disso, ela larga o time de natação e se esforça para embranquecer a pele. Trata-se de um mal entendido, claro, mas Toji é muito tímido, Momo é muito inocente, e Sae está lá para atrapalhar o romance. Só que a vilã não podia contar que Kairi, um rapaz brincalhão e sempre acompanhado por belas garotas, estava de olho nela e pronto a ajudar Momo a resolver seus problemas e desmascarar Sae. O problema é que Kairi gosta de Momo e, com o tempo, a garota não sabe mais se ama Toji ou...

O MANGÁ

Peach Girl é um shoujo de grande sucesso e foi publicado quinzenalmente na revista Betsufure (Bessatsu Friend), entre 1998 e 2004, contando com 18 volumes encadernados. Na Betsufure foram publicados mangás como Mars, Deep Love, Vitamin, They Were Eleven e seu grande hit no momento é Life. Mal terminou Peach Girl, a autora, Miwa Ueda, decidiu continuar a série publicando um gaiden (side story) centrado em Sae, a terrível vilã adolescente, Ura Peach Girl. "Ura" quer dizer reverso, outro lado. A nova série começou a ser publicada na mesma revista da série mãe em 2005 contou com três volumes ao todo e foi um sucesso.

A autora de Peach Girl é Miwa Ueda, uma veterana dos mangás com mais de uma década de experiência. Segundo ela, o drama de Momo foi inspirado em suas experiências de adolescência e as personagens realmente parecem adolescentes de carne, osso e neuroses, o que acaba corroborando as informações da autora. Claro, que não temos como negar que a moda das gals, deve ter influenciado também, já que ajuda a compor o drama de Momo. Atualmente, Miwa Ueda está publicando o mangá Papillon – Hana to Chou.

Um dos trunfos de Peach Girl é a arte que é excelente e com uma narrativa bem dinâmica. As imagens coloridas que Ueda desenha

"Peach Girl tem sido sucesso em qualquer lugar onde é publicado, e foi até transformado em seriado live action em Taiwan"



são bem psicodélicas e podem atrair ou afastar. Por exemplo, eu mesma prefiro a arte em preto-e-branco da autora, mas sei que muitas das capas, como a do primeiro número, tem como objetivo brincar com a imagem de Momo, o que ela é de verdade e o que as pessoas acham que ela é.

Outro atrativo da série é o realismo fantástico que aparece, principalmente, quando a vilãzinha Sae se dá mal. Quando isso ocorre, a menina, sempre cheia de si, fica bidimensional, fininha e levinha como uma folha de papel. É um recurso bem interessante e foge dos tradicionais Super

Deformed. O título do mangá também

é importante: Momo em japonês quer dizer pêssimo e ao mesmo tempo é a cor rosa, que seja metáfora para a pele bronzada da moça.

Peach Girl tem sido sucesso em qualquer lugar onde é publicado, e foi até transformado em seriado live action em Taiwan. Aliás, nesse país é quase regra fazerem live actions de shoujos de sucesso, e os outros casos famosos são Hana Yori Dango e Mars. A série foi ou está sendo publicada em muitos países como Itália, França, EUA e, agora, retorna também no Brasil. A nossa primeira edição chegou em outubro (2003), a suspensão se deu em 2005 e em 2007 temos o retorno de Peach Girl às nossas bancas.

VOCÊ NÃO LEU PEACH GIRL?

Muita gente não leu Peach Girl, eu sei. A série foi suspensa há dois anos e talvez você tenha começado a comprar mangá depois disso. Então, vamos por partes. Assim, você fica sabendo da história desde o começo.

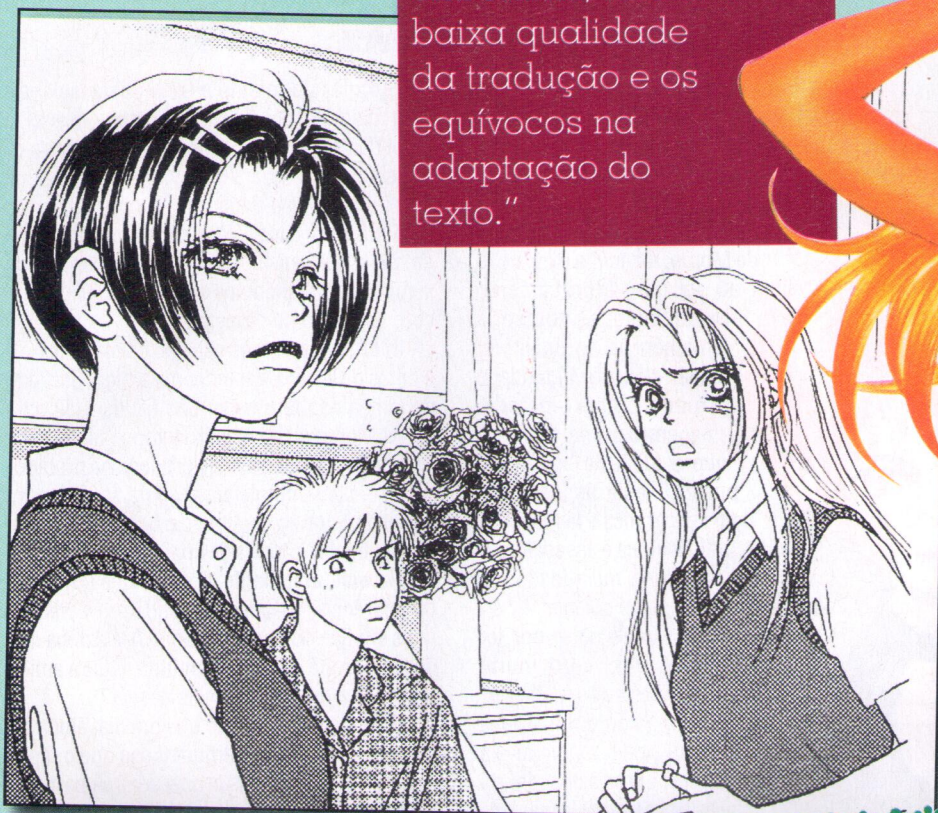
A editora de Peach Girl no Brasil é a Panini, e, na época, ela estava dando os primeiros passos no mercado de mangá em nosso país. No início, a Panini fez uma série de opções erradas, como usar a versão francesa ou italiana dos mangás como base para a tradução, além de espelhar os mangás. Bola fora.

Em 2003, o espelhamento já estava na contramão da tendência mundial que segue a preferência dos fãs, ou seja, das pessoas que realmente vão comprar os mangás. Mesmo

na Itália, onde o mangá foi publicado por outra editora, a Play Press, e não pela Panini, o mangá saiu em sentido oriental. Nos EUA, o mangá começou a ser publicado pela TokyoPop espelhado (eu tenho o volume #1), mas foi todo relançado no formato que eles chamam de 100% mangá. Aliás, o título Change of Heart, usado nos EUA, nada tem a ver com uma segunda parte oficial do mangá, mas com o abandono do espelhamento. A Panini errou na sua escolha original, e o retorno do mangá será no formato espelhado, porque em pesquisa com os consumidores (*eles fizeram, sim*), a maioria votou pelo formato que mantivesse a coleção homogênea. Eu não me importaria com a mudança, mas reconheço que sou minoria.



"Os maiores problemas da edição brasileira, entretanto, foram a baixa qualidade da tradução e os equívocos na adaptação do texto."



A opção da editora pelo espelhamento, quando no Brasil e no mundo o formato original já estava consolidado, desestimulou alguns fãs. Há quem defenda que mangá espelhado atrai o leitor e a leitora que não leriam mangá, mas na prática, não existe nenhuma pesquisa que prove isso. E os consumidores de mangá geralmente pedem que o produto seja publicado com o mínimo de alterações. Quem gosta de mangá quer ler no formato japonês e espelhar é uma alteração desnecessária.

Mas os maiores problemas da edição brasileira, entretanto, foram a baixa qualidade da tradução e os equívocos na adaptação do texto. Por opção da editora a tradução estava sendo feita do francês, não do japonês. Fora a perda que isso representa, já que nunca é aconselhável fazer tradução da tradução, o texto ainda era mal revisado, o que tornava muitas cenas confusas. Nos primeiros

volumes chegaram até a esquecer balões em francês. Além disso, o uso excessivo de gírias, em especial, o "ficar", também comprometeram a qualidade dos primeiros volumes da edição brasileira. Só isso já deve ter causado o afastamento de muitos leitores.

Outro ponto que desagradou a alguns compradores eram os constantes aumentos de preço, quase que de 4 em 4 edições sem maiores explicações. A série também sofreu atrasos monstruosos antes de ser cancelada. Como acompanhar uma história desse jeito?

Resolveram o problema depois, é verdade. A entrada da Elza Keiko, a mudança do tradutor primeiro, ainda usando o francês como base e, depois, o japonês, fez grande diferença. Mas o mangá já tinha sido prejudicado e se Peach Girl não tivesse uma história que é realmente muito boa certamente não teria conseguido agarrar tantos fãs.

Só que não em número suficiente para agradar à editora...

Por conta de tudo isso, não me espantei quando a Elza avisou em julho de 2005 que o mangá seria cancelado por baixas vendas. Os fãs se mobilizaram, fizemos abaixo-assinado e foi prometido o retorno da série, mas a coisa azedou. O silêncio da editora, depois de uma promessa de continuar publicando a série, pareceu traição para muitos leitores. Sempre digo que cancelamentos são normais em qualquer mercado saudável.

Nos EUA, as listas de cancelamentos são enormes e raros são os mangás que recebem uma segunda chance, como Boku to Kanojo XXX que foi relançado pela TokyoPop. Sei que no Brasil não será diferente e já podemos listar uma série de títulos que sumiram das nossas bancas sem maiores explicações, como Crayon Shin-chan e Dr. Slump. Somente a editora JBC não tem nenhum mangá

cancelado em seu histórico e que ninguém venha falar de X, pois o problema é lá no Japão, entre a CLAMP e a editora, e a série foi publicada incompleta em muitos países.

O problema no caso Peach Girl foi manter os consumidores em suspenso. Prometer a volta e calar sobre o assunto. Só que o silêncio não significou que Peach Girl estivesse perdida para sempre, o compromisso da editora de mangás da Panini, Elza Keiko, culminou com o retorno mais que esperado em outubro de 2007. Não digo que não haverá críticas no futuro, mas admiro o compromisso de Elza e, sim, a confiança da Panini em retornar com o mangá. Que outra editora fez o mesmo em nosso país? Vale a pena terminar de ler Peach Girl. E se você não conhece a série, que tal começar a correr atrás dos primeiros volumes? Quem gosta de shoujo escolar, não vai se arrepender.

"Toji, Momo, Kairi e Sae terão muitos problemas a resolver, alguns deles comuns aos adolescentes do Japão e do Brasil."

BULLYING, BAIXA AUTO-ESTIMA...

Momo é adolescente normal que quer somente amar e ser amada. Só que ela tem um problema sério, pelo menos para uma garota japonesa, excesso de melanina. Melanina, para quem não se lembra, é o que dá pig-

mentação à pele, só que no caso de Momo, a mínima exposição ao sol gera bronzeamento instantâneo. O que seria uma bênção no Brasil, no Japão cheia à vulgaridade e pode comprometer a imagem de uma moça, já que o ideal de beleza - e pureza - está associado a uma pele branca e leitosa. Por

essa razão, a moça é assediada na rua por tarados de meia-idade, na escola é difamada pelos colegas.

Na verdade, Momo sofre por ter baixa auto-estima, algo muito comum e que entre as mulheres, por razões de ordem histórica e cultural pode atingir níveis absurdos. Ela se sente pior do que as outras meninas, as que estão dentro do padrão. Por ser diferente e se sentir inferior, é um alvo fácil, e sofre o tipo mais comum de bullying entre meninas, a difamação. Não sabe o que é bullying? É um fenômeno cada vez mais estudado

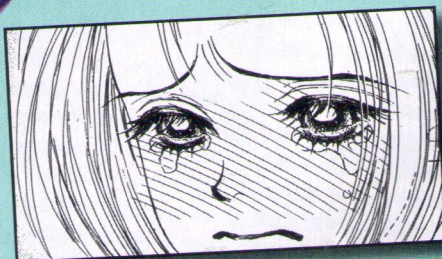
nas escolas do mundo e trata-se da violência - na maioria das vezes psicológica - exercida repetidamente principalmente pelos colegas de classe contra alguém considerado mais fraco ou diferente. No Japão, bullying é chamado de ijime e os casos vêm ganhando destaque na mídia por causa do aumento do número de suicídios entre meninos e meninas que sofrem com esse tipo de perseguição.

Infelizmente, esses não são os maiores problemas de Momo. Ela tem uma amiga, Sae, que de amiga não tem nada. Sae faz de tudo para imitar Momo, e, ao mesmo tempo, aumentar a "má fama" da garota. Vive grudada na protagonista, e, para completar, a vibora se enquadra perfeitamente no modelo de beleza japonesa: pequeninha, carinha de criança, pele clara, ela é o "kawaii" ambulante. O pior é que por conta da aparência, as pessoas tendem a acreditar mais em Sae do que em Momo. A vilãzinha não desencana até conseguir ter tudo o que a amiga deseja. E o que Momo mais deseja?

Momo deseja Toji. Só que um dia, ainda no ginásio, uma amiga comum disse que o rapaz não gostava de moças bronzeadas. A partir de então, a pobre Momo decidiu largar a equipe de natação e fazer o possível para se tornar a "branca de neve". Era tudo um mal-entendido, uma grande mentira da "amiga", já que o rapaz não tinha problema algum com a pele de Momo e só não tolerava as moças que passam o dia na praia e/ou fazem de tudo - inclusive se prostituir - para conseguir um bronzeado artificial, ou seja, ele não gosta de gals. Aliás, Toji sempre defende a reputação de Momo, e mesmo sem saber, gosta dela.

Para despistar Sae, que já estava desconfiada, Momo mente e diz que sua paixão é Kairi, um dos garotos mais desejados da escola. Engraçado é que Kairi, dispensa Sae e admite que gosta de Momo... Só que o rapaz, sendo meio sacana, começa a espalhar "histórias" sobre ele e a moça. Com a reputação em jogo, Momo parte para a ofensiva e vai tirar a coisa a limpo com ele. Quase ao mesmo tempo, Toji se dá conta do quanto gosta da dela. Esse, claro, não é o fim da história, é só o começo. Toji, Momo, Kairi e Sae terão muitos problemas a resolver, alguns deles comuns aos adolescentes do Japão e do Brasil.

Dia desses uma aluna veio me perguntar com quem Momo termina no final! Eu não contei. Como o mangá vai voltar a ser publicado, vá e leia. De qualquer forma, e falando muito sério, o mais importante para mim não é se Momo fica com Kairi ou Toji, mas vê-la se libertando dos modelos de beleza, retornando ao time de natação e encarando a vida de frente.

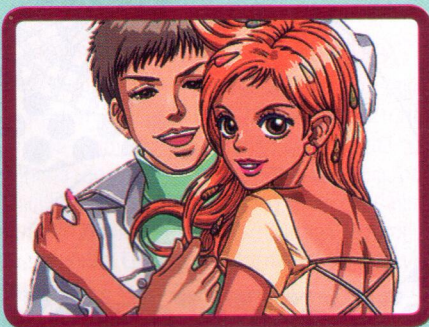
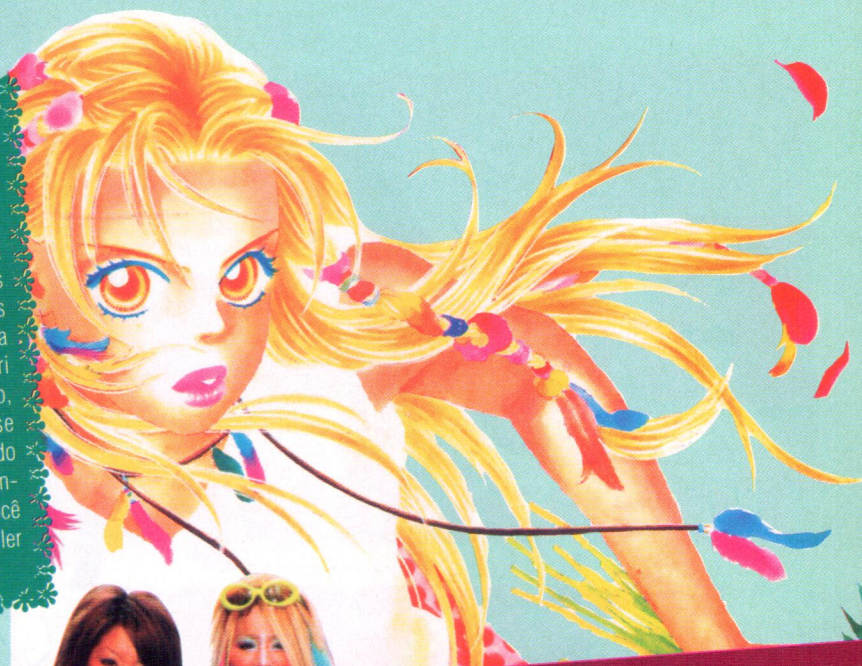


ONDE PARAMOS MESMO?

Alguns pequenos spoilers aqui... Não quer ler? Então pule esta parte!

Além de não sabermos com quem Momo vai ficar, quando Peach Girl parou de ser publicado no Brasil, estávamos convivendo com Ryo, o irmão mais velho e canalha de Kairi, por quem Sae caiu de amores. Conhecendo a família de Kairi ficamos sabendo que ele é um garoto depressivo que tenta compensar os problemas que tem em casa fingindo ser alegre e de bem com a vida.

Conhecendo mais de Kairi, conhecemos mais de Misao, a enfermeira da escola e uma das poucas personagens adultas de Peach Girl, que viveu uma espécie de triângulo com Kairi e seu irmão. Mais que tudo, muita gente quer saber se Gigoro — o modelo enganado por Sae — realmente violentou Momo. Bem, bem, você não vai querer terminar de ler Peach Girl?



PEACH GIRL: O ANIMÊ

O animê de Peach Girl estreou em janeiro de 2005 e contou com 25 episódios. Para muitas pessoas, era o animê da temporada. Só que, infelizmente, a série decepcionou um pouco os fãs, pois a animação utilizada foi das mais precárias. Para se ter uma idéia, Peach Girl animê tem uma qualidade de animação parecida com a de séries como Hana Yori Dango que já em sua época eram consideradas defasadas. Houve pouco investimento em tecnologia.

Além dos problemas técnicos, o animê é uma versão censurada do mangá, o que tirou o impacto e coerência de algumas cenas. Quer um exemplo? Uma camisinha que criou um problemão na relação de Toji e Momo foi transformada em uma singela presilha de cabelos. Cortar para quê? O que uma camisinha tem demais?

Estou dizendo com isso que o animê não vale a pena? De forma alguma. É uma versão do mangá que merece ser vista, o espírito do original ainda está lá, apesar dos pesares. Os dubladores são bons, as músicas — a abertura, Baby Low Tension, e o encerramento, Asunaro Ginga — são bem legais. Se Peach Girl fosse exibido na TV brasileira com seu estilo novela adolescente certamente seria um sucesso.



"Como nem todas as meninas são capazes de bancar o estilo de vida de uma gal, muitas terminam por se prostituírem para manter seu estilo de vida."

GALS

A moda das gals, uma das muitas tendências de vestir e se comportar adotadas pelas garotas japonesas, estava no auge quando Peach Girl começou a ser lançado. Mas quem são as gals? São meninas e moças que andam sempre na última moda, adoram grifes caras, descolorem os cabelos, fazem bronzeamento artificial, usam saltos tipo plataforma e unhas superchamativas.

As gals podem ser de diversos tipos, dependendo da sua idade. Por exemplo, as kogals são colegiais. Elas também podem ser divididas a partir da sua cor do cabelo e grau de bronzeamento da pele: ganguros, gonguros, yamadas. Para se ter uma idéia,

yamada quer dizer bruxa. Alguns tipos de gals chegam aos extremos e buscam se tornar legítimas black Americans (negras americanas).

Como nem todas as meninas são capazes de bancar o estilo de vida de uma gal, muitas terminam por se prostituírem para manter seu estilo de vida. Daí, a má fama que Momo tem sem merecer. Peach Girl não explora bem a questão, mas um mangá da Ribon, Super Gals! Kotobuki Ran (1998-2002), discute bem todos os aspectos da vida de uma gal e com humor. Vale a pena correr atrás desta série e o melhor, ela também teve animê (2001) com 52 episódios. **NT**

Boku To Kanojo No XXX

TÍTULO:	Boku to Kanojo no XXX (Boku To Kanojo No Peke Mittsu)
AUTORA:	Ai Morinaga
PUBLICAÇÃO:	2002
VOLUMES:	4 volumes e em andamento
REVISTA ORIGINAL:	Comic Blade Zebel (Mag Garden)

SINOPSE

Nanako Momoi é uma linda menina, pequeninha, de pele bem branca, cabelos longos, ela é admirada por todos os garotos... Mas só à distância!!!! De perto ela é grossa, violenta, casca-grossa, mentirosa e meio mau-caráter. Akira Uehara sabe de tudo isso, mas mesmo assim está apaixonado por ela. Rapaz elegante, inteligente, gentil e sensível, ele acaba se oferecendo para levar o dever de casa para a menina quando ela falta à escola.

Grande erro! Ao entrar na casa da menina, ele acaba caindo em uma armadilha e sendo usado como cobaia pelo avô, na verdade, Momoi tenta trocar de lugar com ele. Um acidente faz com que ambos troquem de corpo.

Agora, Akira está preso no corpo da menina, enquanto Momoi pretende usar o corpo do rapaz para satisfazer todos os seus sonhos...



RESENHA

À primeira vista, Boku to Kanojo lembra muito Ranma 1/2, o protagonista é um rapaz que se torna uma moça contra sua vontade. Só que diferente de Ranma, que pode se transformar graças ao efeito da água fria e quente, Akira Uehara está preso em um corpo feminino. Uehara também não se mostra tão inábil no papel de menina quanto Ranma, e acaba, com o tempo, se sentindo bem à vontade – ou quase – recebendo, pela primeira vez, algum reconhecimento. Ele é uma menina “melhor” que Momoi, assim como a garota se sai muito melhor como garoto do que ele e aí está toda a graça da série.

De uma forma meio torta, Boku to Kanojo tem como protagonista uma garota, só que ela, na verdade, é um garoto. Assim, mantém-se a lógica dos shoujo mangá. Uehara faz com que Momoi se torne uma garota quase perfeita, uma yamato nadeshiko, a namorada ideal. Ai Morinaga brinca à vontade com os papéis femininos e masculinos em sua série. Ela nos apresenta um garoto infeliz por não conseguir se enquadrar no modelo que a sociedade exige dele, que de repente tem a chance de ser garota, se sente bem confortável com isso a maioria

do tempo e, claro, acaba se sentindo um pouco culpado, também, além de solitário.

Mesmo se saindo relativamente bem, Uehara não foi socializado como garoto e algumas de suas gafes são fonte de boas risadas e até algum fanservice. Ele não se liga, por exemplo, que deve ter cuidado quando estiver vestindo uma saia muito curta... E continua irremediavelmente apaixonado por Momoi que agora está no seu corpo e, ao mesmo tempo, começa a sentir coisas esquisitas quando seu melhor amigo, Shinnosuke Senbongi, se torna muito carinhoso e interessado pela nova Momoi (Uehara).

Já Momoi deita e rola em seu novo corpo. Ao contrário de Uehara que fica em angústia profunda por conta de seus impulsos sexuais novos e antigos, Momoi decide usar a abusar dos limites de seu novo corpo masculino e isso inclui paquerar, namorar e, se possível, fazer sexo com quantas garotas puder, inclusive sua melhor amiga, Shiina. E ainda diz que está fazendo um “favor” para o rapaz a quem adverte que não ouse sequer tocar em seu corpo que deve continuar absolutamente virginal quando for devolvido. Mais machista, impossível!



FALSO YURI? FALSO YAOI? UMA GRANDE BRINCADEIRA?

Momoi no corpo de Uehara começa a namorar Shiina. Aliás, Momoi não titubeia em se aproveitar da intimidade que tinha com Shiina, dos segredos que conhecia dela, para facilitar sua conquista. Shiina, apaixonada pelo “novo” Uehara, mantém sua amiga Momoi — o verdadeiro Uehara — informado da sua vida amorosa e acredita que a amiga mudou tanto porque está apaixonada. Até o irmão de Shiina, que é ciumento e não gostava da antiga Momoi, vê a nova de uma forma... er... especial... Enfim, Momoi não quer que a situação retorne ao normal e quer ficar com o corpo de Uehara e sua vida para ela, assim, atrapalha o mais que pode sempre que a máquina maluca do avô está prestes a ser reconstruída.

Se a Momoi não se importa em ser um rapaz e namorar garotas, Uehara quer voltar o mais rápido possível para seu corpo e retomar seu lugar em sua família. Uehara se sente um fracasso quando seu pai, mãe e irmã, que antes não tinham o menor respeito pelo oniisan, passam a adorar o novo filho, tão valente, viril, atlético e capaz de impor respeito, mesmo que de repente tenha se tornado um mau aluno. Fora isso, o avô de Momoi acha que Uehara, rapaz preñado e educado que limpa e cozinha muito bem, é uma neta mais interessante do que a verdadeira. Reconstruir a máquina para quê?

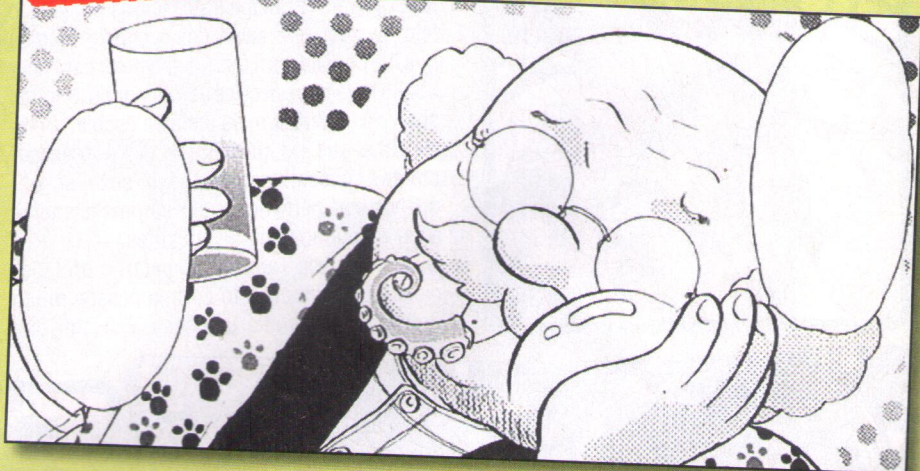
Enquanto isso, Senbongi, o melhor amigo de Uehara, se apaixona pela “nova” Momoi. E quer saber de uma coisa? Mesmo depois que ele descobre o “segredo” não quer nem saber, afinal, o amigo fica muito melhor do jeito que está e é uma menina melhor do que Momoi jamais foi... Trocar de corpo outra vez? Não se depender dele! Como Uehara poderá desfazer a confusão com todos contra ele?

PONTOS FRACOS

Não vou comentar a maneira como o mangá aborda os papéis de gênero, o que é ser menino ou ser menina, até porque é sobre essa confusão toda que se assenta a série. As piadas são infames, mas o pior é que não consigo não rir da maioria delas. É daí que vem a força das obras de Ai Morinaga, além disso, Boku to Kanojo se alimenta dos dramas íntimos de Uehara, suas inseguranças, desejos e solidão. Mesmo assim, há um ponto fraco na série: o uso do recurso da “família ausente”.

Momoi mora com o avô, que é pior do que uma criança, assim, a troca de corpos

não representa problema algum, pois não existem pais por perto. Para se ver como isso é freqüente nos mangás basta contar o número de órfãos, ou dos que estudam e moram sozinhos, ou daqueles que têm os pais viajando a trabalho ou que nunca dão as caras por causa do emprego. Querem ver? Bijinzaka, Merupuri, Cavaleiros do Zodíaco, Naruto, Fruits Basket, Zettai Kareshi, todas essas séries usam desse clichê. Assim fica fácil, pois o adolescente não tem que explicar nada a ninguém. Lembrem que é Uehara o protagonista e quando ele se torna Momoi deixa de ter os pais por perto.

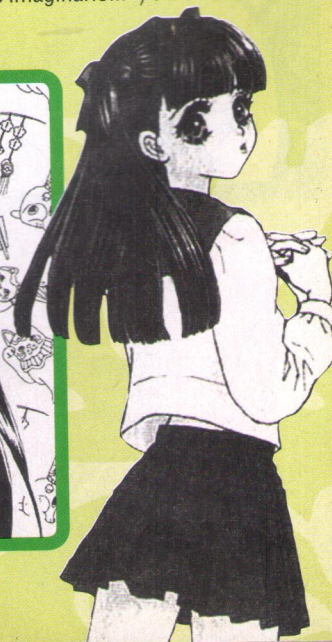


AI MORINAGA, SUCESSO NO JAPÃO, FRACASSO NOS EUA

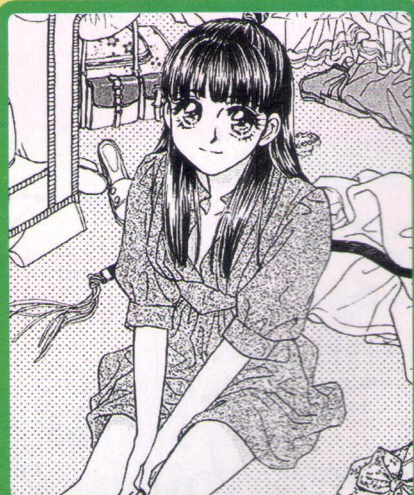
Uma das shoujo mangakás mais ativas do Japão, duas séries da autora viraram live action — já aconteceu com Boku to Kanojo no XXX (2005) e este ano Yamada Tarou Monogatari, mangá que terminou em 2000, vai virar dorama, também.

É da autoria de Ai Morinaga o roteiro de um longa animado chamado Junkers Come

Here (1994) que talvez tenha sido o único drama escrito pela autora. O animê conta a história de uma garotinha que sofre porque seus pais estão se separando, sua solidão é amenizada por Junkers, seu cachorro, que não é um animal normal, mas é capaz de falar com ela (*amigo imaginário...*) e lhe concede três desejos.



"Apesar do sucesso que faz no Japão e em países como França, Espanha e Alemanha, os mangás de Ai Morinaga lançados nos EUA foram cancelados."



Ela mantém duas séries em andamento ao mesmo tempo, Boku to Kanojo no XXX e Heavenly Hockey Club, ambas sempre ficam pelo menos uma semana entre as 10 mais vendidas sempre que um novo volume é lançado no Japão. Heavenly Club fala de uma garota pobre e preguiçosa que é atropelada por um garoto rico e entediado. O carro fica muito danificado, ela sai quase ilesa, o rapaz a chantageia para que ela ou pague o conserto, coisa que não tem como fazer, ou deve se juntar ao clube que o rapaz acabou de fundar... Acredito que a série tem tudo para virar animê ou dorama, em pouco tempo.

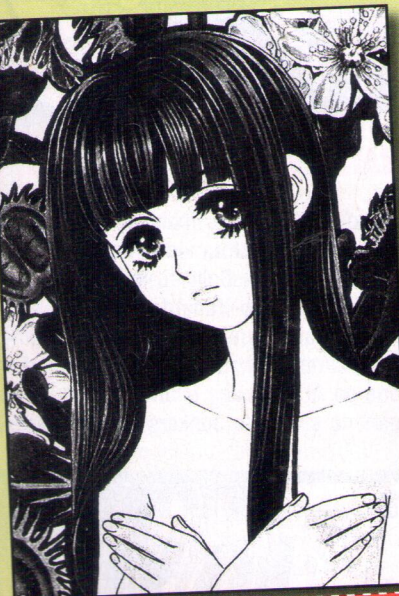
Aliás, as tramas da autora são em geral comédias com premissas malucas, em Ahiru no Oujisama (Príncipe Pato) temos um garoto feio de doer que salva um cachorro mágico que lhe concede um desejo. Ele pede para ficar bonito para que possa se aproximar do amor de sua vida, a garota mais linda da escola. Bem, ele consegue, só que sempre que tem pensamentos "pecaminosos" (*sexo, sexo, sexo*) quando está perto dela, volta automaticamente a ser o patinho feio que era antes.

Em Yamada Tarou Monogatari o protagonista é um binbô, isto é, uma pessoa muito pobre para a média japonesa. É assim que

o Tsukasa chama a Tsukushi em Hana Yori Dango, lembram? No caso de Tarou, ele mora em um pequeno apartamento com seis irmãos e a mãe que dá todo dinheiro que tem ao pai que aparece e desaparece da vida da família sem dar satisfações.

Tarou, como filho mais velho, é visto como a esperança da família, o único que pode tirar todos da miséria. O rapaz estuda muito, é sério, educado e aplicado. Diz a todos os colegas que é pobre, mas ninguém acredita nele. Com notas e comportamento tão bons, ele só pode ser rico e vir de uma boa família. Com esse material, Ai Morinaga fez uma série de 14 volumes. Imagino que ela tenha fôlego para fazer Boku to Kanojo XXX durar tanto quanto Yamada Tarou Monogatari.

Apesar do sucesso que faz no Japão e em países como França, Espanha e Alemanha, os mangás de Ai Morinaga lançados nos EUA foram cancelados. Não há receita certa para o sucesso e o que agrada em um país, pode não agradar em outro. Pelo que vi de Boku to Kanojo no XXX e outros mangás de Morinaga, acredito que a recepção no Brasil seria tão boa quanto na Europa. Mas quem sabe? Acredito que algum trabalho da autora possa realmente aparecer aqui, no futuro.

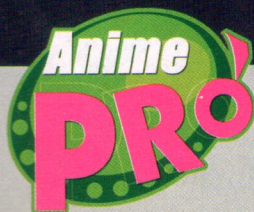


SEXO-GÊNERO-SEXUALIDADE

Alguns estudiosos – psicólogos, sociólogos, historiadores – trabalham com um sistema chamado sexo-gênero, isto é, existe o sexo biológico – feminino ou masculino – e existem os papéis de gênero que são a forma como uma sociedade espera que alguém se comporte. Você é menino ou menina quando se adequa àquilo que a sociedade considera como comportamentos aceitáveis. Há quem admita uma terceira variante, que é o desejo ou sexualidade, tipo, é um homem, se comporta como mulher, mas deseja homens... Mas não vamos complicar, o fato é que nem Momoi, nem Uehara conseguem se adequar aos comportamentos de gênero estabelecidos pela sociedade japonesa, só que a garota não está nem aí, já Uehara sofre e sofre bastante. NT



SAIA DA ROTINA...
acesse um mundo de entretenimento!



WWW.ANIMEPRO.COM.BR

animê - mangá - tokusatsu - games - jmusic - cultura - dublagem - entrevistas

Era uma vez dois samurais que acompanham uma garota numa jornada de muita introspecção seguindo fielmente o código de honra dos samurais e... espera aí, isso não tem nada a ver com os samurais que estou falando. Eles são egocêntricos, adoram se jogar nos prazeres da vida (bebidas e mulheres), não dispensam uma boa porrada e só ajudam a donzela porque perderam uma aposta. Qual será a desses samurais e, afinal, quem é o misterioso samurai que cheira a girassóis? Eis.

SAMURAI CHAMPION

SAMURAIS



Por Fabio Garcia

CHEIRO DE GIRASSÓIS

Na já famosa era Tokugawa vivem três pessoas que não imaginavam que seus destinos se cruzariam. Fuu é uma garçonete de um estabelecimento que quer ganhar dinheiro para seguir sua própria jornada, Mugen é um encrenqueiro esfomeado e sem dinheiro e, por fim, Jin é um samurai calmo com um passado obscuro. O dia do encontro deles mostra que, se há alguém que controla o destino das pessoas esse alguém é um ser de muito humor negro. Fuu estava sendo abusada pelo filho de um figurão da região e pede ajuda a Mugen, que prontamente decide salvar a donzela em perigo (lógico que ele fez isso por causa da comida que a garota ofereceu, caso fosse salva). E numa jogada do destino surge o samurai Jin que começa a lutar contra Mugen. Depois dos dois perceberem que seus níveis eram bem parecidos, acabaram sendo presos pelo governo da região. Como punição, seriam decapitados ao entardecer. Querendo salvar os que salvaram (?) sua vida, Fuu invade o local e consegue libertá-los (a contragosto). Na hora da fuga, a garota revela quais são suas intenções: agora que o estabelecimento

onde trabalhava pegou fogo por causa da luta dos dois samurais, ela queria sair em jornada para procurar um samurai que cheira a girassóis. Para tal perigosa tarefa ela precisaria de uma escolta, e esses dois eram perfeitos para seus planos (mesmo um estando mais interessado em matar o outro). Fuu, então, sacou uma moeda e jogou para o alto. Se a moeda caísse de um lado, eles poderiam se matar ali mesmo, caso contrário teriam que seguir a viagem com a garota. Não preciso nem dizer que lado que caiu a moeda, e assim começaram as aventuras desses três que, por mais que o destino teima separar, sempre acabam juntos de novo.



MUGEN, FUU, JIN E O ENREDO

Posso dizer que poucas são as séries que possuem personagens tão fortes como esses, mas não no sentido de força física. Eles são fortes em atitude, não temem o desconhecido e muito menos lidar com seus próprios sentimentos. Se pudéssemos definir o Mugen com uma só palavra, seria "improvisado". Ele tem um lado meio independente, e gosta de ser levado pelas situações e se livrar dos problemas com a primeira idéia idiota que surgir na sua cabeça.

"Posso dizer que poucas são as séries que possuem personagens tão fortes como esses, mas não no sentido de força física. Eles são fortes em atitude..."

É uma pessoa que não se apega sentimentalmente com outras, mas no desenrolar da série vemos que sempre há uma exceção à regra. O mais interessante nele é sua aparência meio excêntrica. Ao contrário do que se imagina do povo oriental, ele tem um cabelo não-liso, usa roupas extravagantes que beiram o visual de um morador de rua e está sempre com a barba por fazer. Há um outro personagem de animê que pode muito bem ser um parente distante de Mugen, tanto na aparência quanto na personalidade, e esse alguém é o Spike, de Cowboy Bebop. Até o método de luta dos dois é bem parecido, pois o Mugen luta usando uma improvável mistura de kendô, capoeira e break. Já seu rival Jin é o completo oposto, podendo ser comparado a um peixe tranquilo, enquanto Mugen a um galo

de briga (curiosamente, a abertura do anime retrata os personagens justamente como esses animais). A sua aparência é mais tradicional a um samurai, com um longo cabelo liso preso, cara séria, vestuário tradicional japonês e usando óculos... mesmo eles não existindo no Japão na época. Até seu jeito de falar é diferente do jeito desbocado de Mugen: ele fala calmamente e tem reações mais contidas. Assim como o samurai maloqueiro, ele tem dificuldade em criar laços sentimentais com as pessoas, coisa que muda mais para o fim da série. E, por fim, temos Fuu, a garota que faz a história andar. Com seu objetivo de encontrar o samurai com cheiro de girassóis ela carrega Mugen e Jin em uma viagem pelo Japão. Ela é a que mostra mais o que sente, e não esconde que precisa muito da companhia dos dois para conseguir sua meta. Ela é como uma linda flor, que também possui espinhos. Mas são os três personagens unidos que fazem a graça da série. Suas personalidades opostas os ajudam nos problemas, e no final acabam agindo



“Em sua jornada, eles reencontram fragmentos de seus passados, mesmo tendo fugido deles faz tempo, e nessas aventuras vão sendo feitas revelações sobre o trio”

mais que amigos, se tornam uma verdadeira família. A princípio, nenhum dos três toparia aquela jornada com aquela companhia, mas um forte laço de amizade vai os unindo a ponto que, nos capítulos finais, demonstram que se tornaram grandes amigos naquela jornada em busca do misterioso samurai. Assim como na obra anterior do diretor Shinichiro Watanabe, *Cowboy Bebop*, as aventuras desse grupo geralmente acontecem em episódios com começo, meio e fim (salvo exceções de episódios duplos e o episódio final, que foi dividido em três partes). Em sua jornada, eles reencontram fragmentos de seus passados, mesmo tendo fugido deles faz tempo, e nessas aventuras vão sendo feitas revelações sobre o trio. Por exemplo, descobrimos o que o Mugen fazia pra viver antes, ou por que Jin se tornou um samurai errante e até de onde a Fui conhece o samurai que cheira a girassóis. Um detalhe interessante (para não dizer clichê) na série é que em muitos capítulos começa com eles se separando em uma nova cidade. Cada um vai buscar comida e dinheiro e acabam conhecendo pessoas diferentes, que possuem problemas em comum, o que os reúne no final do episódio. Há os episódios mais de ação, assim como há os de humor e os mais dramáticos. Deste último tipo merece

um comentário o belíssimo episódio em que o Jin se apaixona por uma prostituta e faz de tudo para ajudá-la. As histórias mostram como era o Japão da era Tokugawa sobre uma perspectiva um pouco estranha. Em alguns momentos eles fazem citações reais, personagens que realmente existiram e um (por que não dizer?) retrato fiel da sociedade japonesa da época. Como a história de ser proibida a entrada de estrangeiros ou de se carregar uma espada pelas ruas, ou então a ofensiva do governo japonês contra a entrada do cristianismo no Japão. Mas tudo entra em contraste com histórias absurdas, envolvendo zumbis, um grupo de samurais grafiteiros ou um samurai holandês (!) e homossexual (!!!). O diretor optou por seguir um anacronismo nessa série. Anacronismo é quando fazemos um retrato não muito fiel das coisas, embaralhando um pouco a linha do tempo. Por exemplo, se formos contar uma história fiel sobre samurais é inconcebível que tenha robôs e pistolas a laser. E o anacronismo é o que tempera o prato principal. Já no Jin temos o mais absurdo dos erros temporais, pois os óculos não existiam na era Tokugawa, principalmente com tal armação

moderna até para os dias de hoje. Ou então quando nossos anti-heróis decidem lutar contra uma invasão ocidental numa partida de baseball. Além dos anacronismos, não podemos esquecer de comentar a influência do hip hop na história, onde a música se torna um personagem. A trilha sonora é meticulosamente escolhida para cada cena, sempre com as batidas do ritmo mesmo nos momentos mais sérios. O “shifting” (corte entre uma cena e outra) da série também é diferente em alguns momentos, fazendo como se fosse um remix de sampling. Falando em sampling, o título da série deriva-se deste ritmo musical. Esse ritmo é famoso pelo improvisado e pela mistura, e nada melhor que essas palavras para definir a série, não é mesmo?

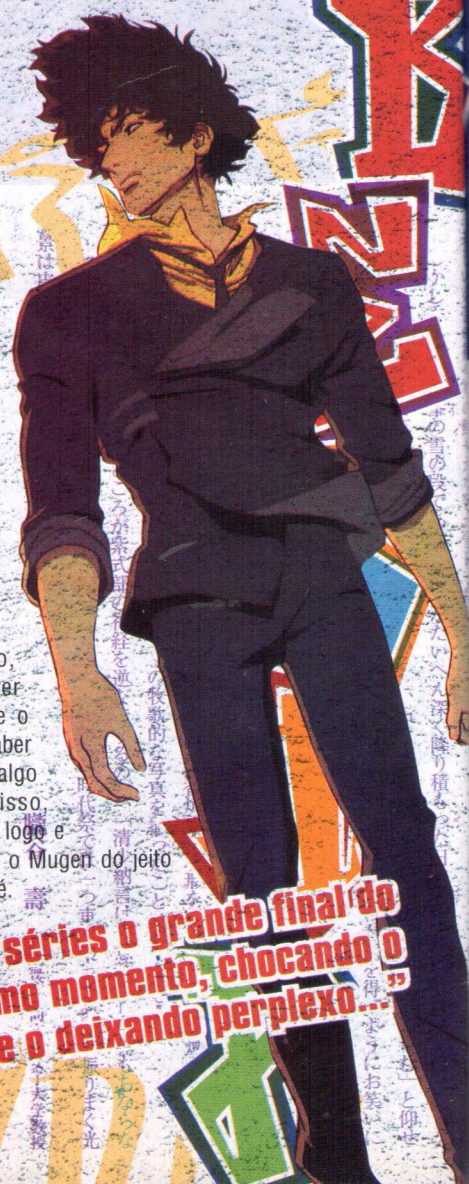
BEBOP X SAMPLING

Por serem obras saídas da mesma cabeça, é difícil não comparar *Cowboy Bebop* com *Samurai Champloo*. Mais que isso, arrisco dizer que a história dos samurais funciona como uma continuação espiritual das aventuras dos caçadores de recompensa. A começar pelo nome das séries. O primeiro nome de cada uma é um típico herói de uma certa cultura: os cowboys para os americanos e os samurais para os japoneses. Segue-se depois um ritmo musical que é a explicação de como funciona o roteiro, já que *Bebop* é uma espécie de jazz fundamentada no improvisado e o *sampling* é fundamentado na mistura. Como o próprio diretor da série disse sobre *Cowboy Bebop* numa entrevista, um episódio mostra os personagens querendo aparecer mais que os outros valendo-se dos improvisos. Em *Samurai Champloo* temos a mistura de três personagens muito diferentes seguindo uma jornada em comum, mesmo que a contragosto de dois terços do grupo. Nas duas séries a música é fundamental para o desenvolvimento da série, e em ambas o diretor decidiu

usar um recurso audiovisual interessante. Em muitos episódios dessas séries o grande final do capítulo só é decidido no último momento, chocando o espectador e o deixando perplexo por um tempo enquanto toca a música de encerramento das séries. Também em comum temos a abordagem de temas. Em *Bebop* tivemos questão sobre jogo, sobre loucura, sobre solidão, problemas no passado, amor e muito mais. Em *Champloo* alguns desses temas são reabordados do ponto de vista dos samurais, e outros temas interessantes são colocados na pauta, como a influência dos americanos sobre o Japão, homossexualismo e religião. Mais ainda que nas histórias os personagens são muito bem parecidos, em *Bebop* tínhamos personagens que, no final, formavam uma família mesmo que não gostassem da ideia. Em *Champloo* os personagens foram

se unindo e formaram um forte laço de amizade. E ainda falando em personagens parecidos, no começo fiquei um pouco frustrado com a semelhança entre o Mugen e o Spike, a ponto de, num diálogo do primeiro episódio, eu conseguir prever exatamente o que o Mugenalaria por saber que o Spike diria algo do gênero. Mas isso, felizmente, passou logo e comecei a apreciar o Mugen do jeito desleixado que ele é.

“Em muitos episódios dessas séries o grande final do capítulo só é decidido no último momento, chocando o espectador e o deixando perplexo...”



O ANIMÊ

Samurai Champloo estreou no Japão em 2004, mais especificamente no dia 9 de Setembro, tendo o final exibido em Maio do ano seguinte, no dia 13. Uma curiosidade é que a série foi interrompida no episódio por motivos obscuros, e há quem diga que foi uma homenagem à exibição conturbada de Cowboy Bebop, pois esta foi interrompida na metade por causa da baixa audiência na primeira exibição. A série é composta de 26 episódios de, em média, 24 minutos cada, produzida pelo estúdio

Manglobe com o auxílio da TV Fuji (que também exibiu a série). Muitos nomes da equipe trabalharam em Cowboy Bebop, em destaque o próprio diretor da série, Shinichiro Watanabe. A série fez sucesso no Japão, mas seu maior sucesso foi em terras americanas, pois os nossos vizinhos de cima adoram uma história de samurai e ainda mais com a qualidade de roteiro de Cowboy Bebop. Samurai Champloo estreou lá um dia após a exibição do último episódio no Japão dentro do Adult Swim

do Cartoon Network de lá (pois o nosso Adult Swim tem aversão a animês). Em 2006, a série finalmente chegou à América Latina, sendo exibida pelo Cartoon Network num horário bem tardio, mas completamente sem cortes. A série foi parar na nossa TV aberta graças ao Otacraze da PlayTV, dividindo o horário com séries de sucesso como Ranma ½, Trigun e Love Hina.

OS DERIVADOS DOS SAMURAI

Com o sucesso do animê logo vieram mais coisas para faturar em cima do trio. Durante a exibição da série saiu o mangá desenhado por Masaru Gotsubo em dois volumes encadernados (no Brasil editados pela Panini). O traço do autor é bem competente, e lembra muito o character design da série para a TV. Como foi publicado enquanto a série estava no ar, o mangá não tem o mesmo final da série. Analisando bem, o mangá não tem final algum. Embora a série de animê tenha abordado mais o drama (a comédia só foi mais comum nos episódios finais, como o antológico episódio do baseball), o mangá investiu mais na comédia e no anacronismo para dar uma outra visão para Samurai Champloo, resultando num

mangá muito mais interessante que o mangá de Cowboy Bebop. Recentemente, também o PlayStation 2 ganhou sua própria versão de Samurai Champloo, com direito a uma abertura em 3D baseada na belíssima abertura do animê, o jogo Samurai Champloo: Sidetracked foi feito pela Bandai no Japão e lançado nos EUA pela Namco Bandai. O jogo, obviamente, foca-se mais nas lutas acrobáticas. As lutas contra chefes possuem seqüências de botões para serem apertados, lembrando muito alguns momentos de God of War para o mesmo console ou até mesmo o clássico Dragon Lair. Além do mangá e do jogo, lançaram os DVDs e os CDs com a bela trilha sonora da série.

VERSÃO BRASILEIRA

Gravada nos estúdios da Som de Vera Cruz junto a Trigun e Gunggrave, Samurai Champloo teve uma dublagem primorosa no Brasil. A tradução, feita por Lavínea Fernandes, foi bem fiel, e nos capítulos mais finais houve até mesmo uma liberdade lingüística maior a ponto de incluir palavras antes inimagináveis de se mostrar no Cartoon Network. A direção da dublagem ficou com Ettore Zuim, que também dublou o Mugen na série. A espiveta Fúu ganhou a voz de Lara Rica, especialista em vozes de orientais (ela dublou também a protagonista de Corrector Yui e a Rin de A Viagem de Chihiro), enquanto o Jin ganhou a voz de José Luiz (mais famoso pelo papel de Kuwabara em YuYu Hakushô).



POUR FIM...

Samurai Champloo é uma série que tenta seguir o mesmo caminho de Cowboy Bebop. É inevitável a comparação das séries, mas o que realmente se deve fazer é assistir às duas e eleger qual é a melhor. Quem será que ganha a disputa, os cowboys do jazz ou os samurais do hip hop? O jeito é descobrir assistindo a Samurai Champloo.

TÍTULO:	Mulheres
VOLUMES:	1
AUTOR:	Yoshihiro Tatsumi
EDITORA BRASILEIRA:	Zarabatana Books
(Não há créditos à publicação original japonesa)	

A VIDA COMO ELA É. Hisako foi levada à prostituição pelas consequências trágicas de uma paixão impossível, mas ela não foi a única a ser destruída. Mika é uma moça cínica e esperta que é sustentada por vários amantes, mas não é a mais esperta nessa jogada. Kyouko é uma moça que aparentemente se apaixonou e vive maritalmente com um deficiente, mas certas coisas são boas demais para ser verdade. Kuriko é uma ex-garçonete que à primeira vista acertou sua vida com o casamento, mas gradualmente se vê esmagada pela rotina doméstica e pela falta de afeto. Keiko decide reconstruir sua vida do zero com uma nova identidade, mas antes ela tem uma vingança a cumprir. "Madame" é uma mulher profissionalmente bem sucedida cuja vida amorosa sempre dá errado, e só lhe resta a pesca como válvula de escape. Seis mulheres no Japão dos anos sessenta, vivendo a vida real – que não é nada doce, bom dizer.

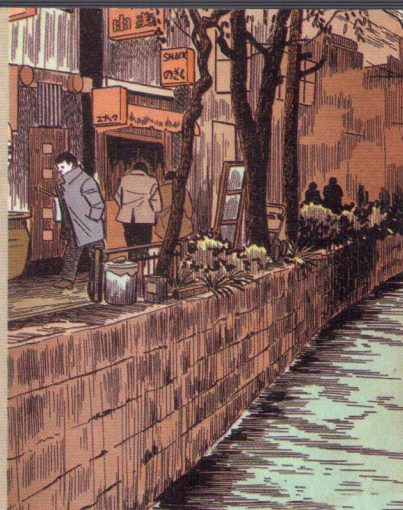


Mulheres

Review: "Mulheres" é aquele material que o nosso leitor de mangá típico não vai nem chegar perto. O traço não é "bonitinho". O preço (na faixa dos trinta, assim como livros de prosa que custariam o mesmo, com o mesmo acabamento gráfico e número de páginas, e seriam comprados pelos mesmos leitores, caso não fossem quadrinhos) vai gerar reclamações de quem quer tudo do jeito deles. O espelhamento vai espantar boa parte dos fãs radicais. O tom realista vai afastar os que buscam fantasia. A pouca difusão do material, em livrarias, tornará esse livro difícil de encontrar.

Eu gostaria de dizer “tudo bem, não é para eles”, mas ser restritivo é fazer a apologia da burrice: é uma pena a ausência de maior difusão desse material. Ele é um verdadeiro documento histórico. Não deixa de ser curioso: de certa forma, ele se alinha em termos de visão de mundo com o mangá do Homem-Aranha (do qual falamos na edição 21 da Neo Tokyo) – uma visão impiedosa, fria, onde seres humanos solitários estão à mercê de pessoas sem nenhum caráter. Não à toa, Ikegami, no Aranha, estava influenciado pela postura autoral do momento, quando a noção de “quadrinho adulto para as massas” estava finalmente assumindo o seu lugar no mercado.

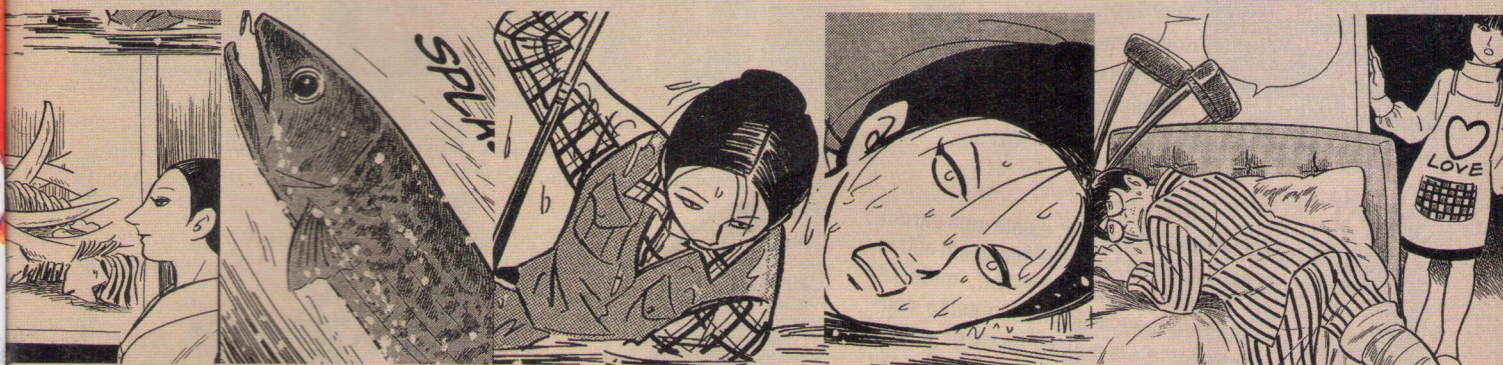
Sem o filtro do elemento fantástico do Aranha de Ikegami, Yoshihiro Tatsumi nos trouxe um exemplar em estado puro e bruto



Há um oceano de distância,
não só literal como
metaforicamente, entre o
Rio ensolarado das
mulheres de porto e o
Japão cinzento de Tatsumi.

da Cripta”), com reviravoltas divertidamente punitivas contra criminosos que alcançaram seus objetivos. Fechando o volume, ainda há mais uma história, voltando ao drama de costumes – e talvez a única que termina com algum fio de esperança. Adequado. Se não houvesse nenhuma perspectiva de mudança para melhor na vida real, qual seria o horror em viver entre as sombras?

Ah, eu citei “Os Cariocas” do Sérgio Porto? Não poderia deixar de citar. Na introdução que Jorge Amado fez para o livro, em 1967, ele menciona que Porto “reuniu algumas novelas cariocas, centralizando-as em figuras femininas mas construindo, ao mesmo tempo, um quadro, amplo e profundo, da vida carioca dos nossos dias com os seus personagens mais característicos (...)” Tatsumi fez o mesmo que Porto: seis histórias fechadas,



dessa visão. Sempre em sintonia com a realidade ao seu redor, Tatsumi pinta a realidade de um país ainda em construção e economicamente instável, onde a palavra “recessão” volta e meia é pronunciada pelos personagens. Pouca gente se dá conta, mas o mangá abriu caminho e se estabilizou num Japão que ainda não havia resolvido seus problemas econômicos e sociais como um todo. Um clássico como o quadrinho de boxe Ashita no Joe (que viria a definir em muitos aspectos o shonen para os dias de hoje) era ambientado inicialmente numa favela. Mencionar isso hoje em dia (“No Japão?”) gera sobressaltos, mas as dificuldades desses tempos volta e meia despertam estranhas associações quando somos brasileiros e lembramos da instabilidade econômica dos anos oitenta e noventa. O Japão dos anos sessenta e começo dos anos setenta deve ter sido um lugar horrível de se viver.

É MELHOR SER O PREDADOR DO QUE A VÍTIMA

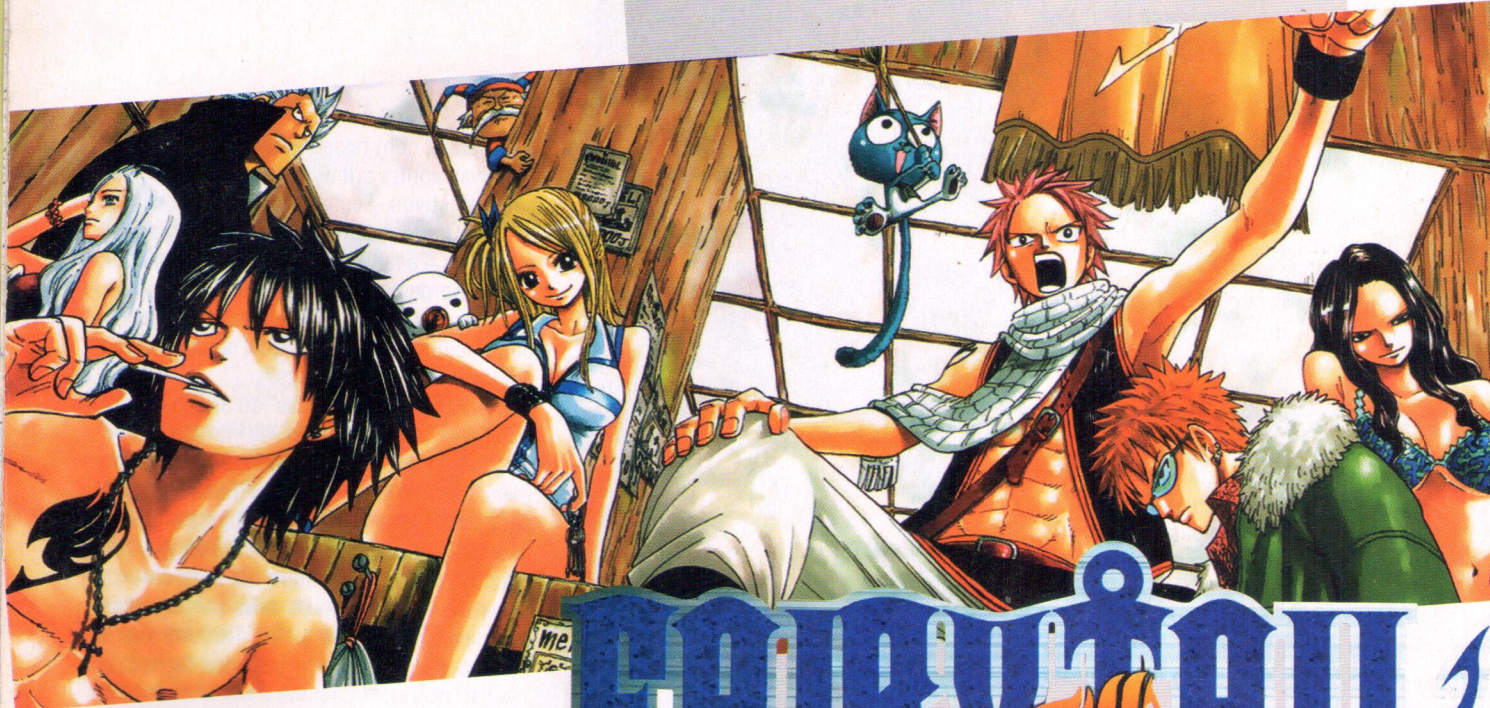
Nesse ambiente cruel, as pessoas se dividem em caça e caçador, e as mulheres

de Tatsumi não são exceção: podemos dividi-las entre vítimas dos homens, aquelas que fazem dos homens suas vítimas e, finalmente, as que jogam de igual para igual com eles. Os gêneros variam. A história que abre o livro é uma tragédia melodramática com elementos poéticos; a segunda é quase uma comédia de costumes cínica que, guardadas as proporções culturais, cria uma associação imediata com a coletânea de novelas “As Cariocas”, de Sérgio Porto (que conhecemos como Stanislaw Ponte Preta e pela trilogia “Febeapá”). A terceira é uma pequena peça de ironia; a quarta é um drama cotidiano de crescente melancolia com um final alegórico e desesperançoso.

Mas o ponto alto do livro é o quinto episódio, “A Mulher que Murmurava” (todos os episódios são nomeados dessa forma: “A Mulher que Namorava”, “A Mulher que Cuidava de um Homem” etc.), que segue o caminho do suspense, é extremamente bem resolvido em sua natureza fechada, e remete imediatamente aos quadrinhos de crime da EC Comics (a mesma dos “Contos

com seis mulheres diferentes em óticas diferentes, mais ou menos na mesma época. Mas “Mulheres” jamais poderia conter a “Desinibida do Grajaú” em suas páginas, por questões culturais. Há um oceano de distância, não só literal como metaforicamente, entre o Rio ensolarado das mulheres de porto e o Japão cinzento de Tatsumi.

Eu deveria aproveitar o espaço para falar um pouco da importância de Tatsumi para o quadrinho japonês, como um dos fundadores do gekigá como estética, mas a edição brasileira (com um excelente acabamento gráfico, nunca é pouco se dizer) já conta com uma introdução esclarecedora pela professora Sonia Bibe Luyten, especialista no assunto. Então, o que dizer mais no curto espaço de uma resenha? Simples. Vá às megastores e procure as seções de quadrinhos nas livrarias. E não custa repetir: Por que as mesmas pessoas que gastariam até o dobro com um livro em prosa, na hora de comprar um livro em quadrinhos com o mesmo acabamento gráfico e/ou valores de conteúdo, ficam cheias de frescura? ■NT



TÍTULO ORIGINAL:	Fairy Tail
PUBLICAÇÃO:	Kodansha
VOLUMES:	6, até o momento
REVISTA ORIGINAL:	Shonen Magazine
AUTOR:	Hiro Mashima

FAIRY TAIL

SINOPSE

E

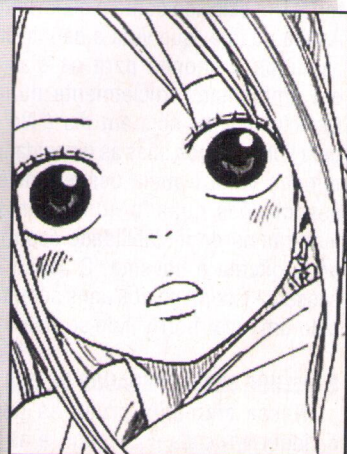
Em um mundo mágico, existe uma garota maga chamada Lucy que sonha em entrar na famosa guilda Fairy Tail, onde os melhores magos do mundo estão concentrados. Com a ajuda do mago Natsu, Lucy finalmente entra na guilda e se mete em uma série de aventuras para melhorar sua magia, servindo de "assistente" para Natsu com muita comédia e ação.

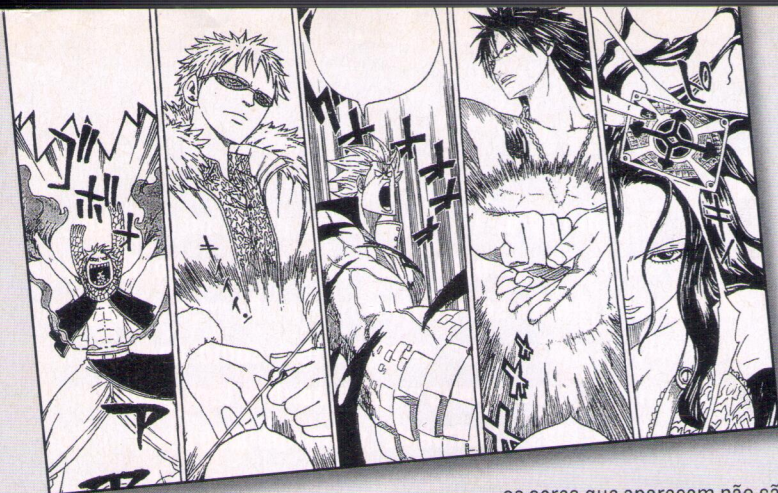
RESENHA

Tudo começou quando Lucy chega numa cidade que dizem ser onde o grande mago Salamander está. Ao mesmo tempo, o mago Natsu e sua mascote felina Happy chegam à cidade à procura de alguém. O tal Salamander, membro da famosa guilda Fairy Tail, aparece rodeado de fãs tietes e Lucy sente algo estranho, mas quando Natsu aparece e a distrai ela percebe que o famoso estava usando um encanto proibido para atrair garotas. Usando todo seu galanteio, Salamander convida Lucy para uma festa em seu barco, à noite.

Natsu é alimentado por Lucy (que paga a conta do restaurante, pois o rapaz estava mais duro que um pedaço de madeira) e então se separaram. Durante a festa, o Salamander tenta dar a Lucy um remédio para dormir, mas ela consegue se desviar do mesmo. É então que o plano maligno dele é revelado: ele atraiu todas aquelas mulheres para o barco para vendê-las como escravas.

Lucy fica assustada com isso, pois imaginava que os membros da Fairy Tail eram pessoas justas. Quando tudo estava perdido, eis que surge Natsu e Happy para salvarem as moças... na verdade, assim que caem no navio o pobre Natsu começa a passar muito mal, pois ele tem um pequeno ponto fraco: fica enjoado





quando está dentro de veículos em movimento(!). Happy e Lucy conseguem fugir e ela usa uma de suas magias para levar o barco de volta à terra firme. Como o veículo estava parado, Natsu recuperou suas forças e começou a lutar com o Salamander mostrando suas habilidades: ele consegue comer o fogo, além de dar socos de fogo e tudo mais. Na verdade, ele faz isso porque é o verdadeiro Salamander de Fairy Tail! Depois de derrotar o impostor, Natsu leva Lucy para a guilda Fairy Tail.

E lá a garota conhece os tipos mais pitorescos de magos, todos com personalidades marcantes e que adoram uma bagunça: logo quando Lucy chega já começa uma briga generalizada que nem as mulheres escapam, e só é interrompida pelo grande chefe da guilda... que possui poucos centímetros de altura. Lucy ganha no braço a marca da Fairy Tail e começa sua busca, junto ao Natsu, de se tornar uma maga respeitável.

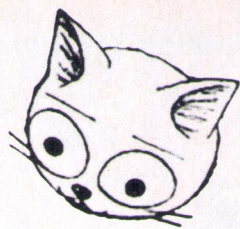
Estilos diferentes...

Cada um tem um estilo de magia diferente, sendo o de Natsu a habilidade com fogo. A magia de Lucy é muito criativa: ela possui um molho de chaves, cada uma com uma magia diferente. Quando ela usa uma chave sai de uma fenda dimensional em forma de fechadura um ser mágico para auxiliá-la. Mas

os seres que aparecem não são obedientes como um Pokémon, eles têm personalidade própria e chegam a se revoltar contra a maga. No primeiro capítulo, a criatura Aquarius usada para levar o barco até a terra firme estava revoltada porque Lucy havia perdido a chave há pouco, e ameaçou fazer uma greve caso continuasse descuidada assim. Como castigo, também, além de enxotar o barco, a Aquarius fez questão de enxotar "acidentalmente" a pobre Lucy. E não só criaturas fortes surgem, as bizarras também aparecem.

Num capítulo onde Lucy está no meio de uma nevasca, ela invoca um monstro com o formato de um relógio enorme (assim como aquele do Castelo Rá-Tim-Bum) e se esconde dentro dele para fugir do frio.

No segundo capítulo é que o autor revela a grande gama de personagens, apresentando todos por meio da briga na taverna. Aliás, os personagens variados é o que garante todo o humor da história. O que acontece se misturar no mesmo quadrinho diversos personagens excêntricos e cheios de manias? Muita confusão, é lógico.



Traço diferenciado...

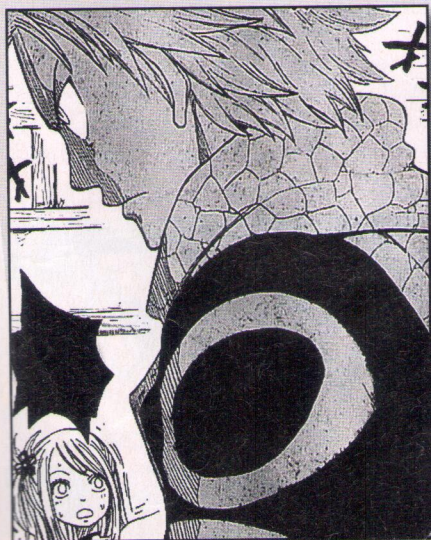
O traço do mangá é bem limpo, se comparado a seus companheiros da Shonen Magazine (como Mahou Sensei Negima, publicado aqui pela JBC). O autor, assim como Akira Toriyama e outros, prefere ter um traço mais "clean", usando poucas retículas e mais hachuras para dar sensação de volume.

A primeira vista, o traço lembra muito o de outro autor famoso atual: Eiichiro Oda, o autor de One Piece. Na época de lançamento de Fairy Tail muitos fãs começaram a buscar semelhança nos personagens, e acharam algumas que é difícil de questionar: Natsu lembra muito o Ruffy e Lucy lembra uma "cruza" da Nami com a Bulma de Dragon Ball (principalmente pelo penteado, idêntico ao da garota de cabelos roxos no começo da jornada com o Goku). Outros ainda se parecem com o Ace, a Robin e muitos outros. O humor também é muito semelhante ao estilo do Oda, mas mesmo assim o mangá consegue uma identidade própria.

É difícil um primeiro capítulo de alguma série conseguir me prender assim como o primeiro capítulo de Fairy Tail, o que mostra que o autor sabe como conduzir uma história em seu momento mais difícil, que é o capítulo inicial. É o capítulo em que o autor tem de apresentar o enredo e personagens, sem ser muito explicativo e chato, e o Hiro Mashima consegue isso perfeitamente, até produzindo momentos hilariantes com personagens que mal conhecemos.

E, como todo bom shonen, Fairy Tail não peca em nada nas lutas, sempre bem dinâmicas e com ângulos cinematográficos. Logo na luta do Natsu contra o falso Salamander já percebemos que o autor domina bem a arte de deixar o leitor com o coração na mão durante as lutas.

Resumindo, como todo shonen deveria ser, Fairy Tail diverte, tem boas lutas e personagens carismáticos e com muita personalidade. Sinceramente, achei melhor que Rave Master, o último trabalho do autor.





Ao contrário do que muitos fãs de animês acham, as séries não são para serem exibidas e pronto. Nenhuma série é feita se não tiver retorno financeiro, seja ele qual for. As séries para crianças têm como apelo vender bonequinhos, assim como as para adultos têm o objetivo de vender DVDs. Mas, atualmente, outro mercado se abriu: o dos videogames. Não basta mais ter um animê na TV, brinquedos nas lojas e DVDs nas prateleiras, os personagens de olhos grandes e cabelos multicoloridos têm de estar também nas sessões de jogos de todas as lojas do país. A grande pergunta é: mas por que só agora?

Veja a Série, D

O PROBLEMA DA LIMITAÇÃO TÉCNICA

O público mais novo pode achar estranho, mas nem sempre tivemos essa qualidade de jogos. Para falar a verdade, a situação era bem precária se analisar bem as limitações técnicas da época. O primeiro jogo que tive o prazer de jogar e que me lembro bem, foi o Super Mario Bros de NES, que para mim era uma realização todo aquele cenário colorido e ágil, mas olhando com os olhos de hoje, vemos os problemas: o personagem tinha poucos frames (imagens usadas para dar a ilusão de movimento. Por exemplo: o Mario tinha um frame parado,

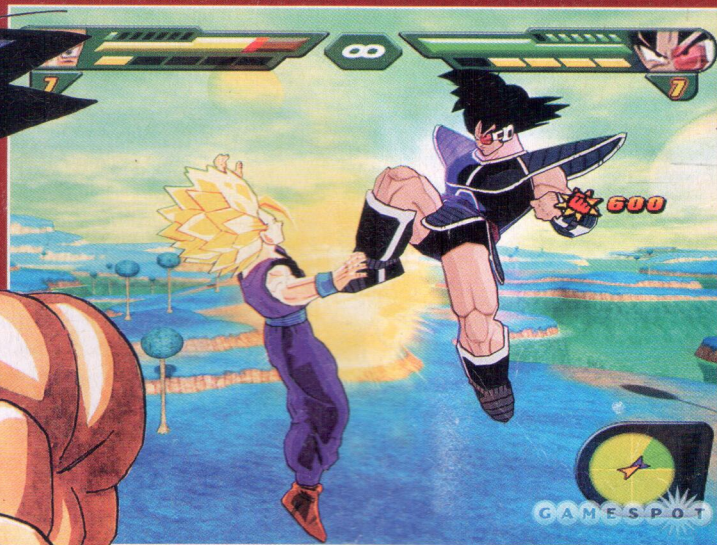
outro com um pé para frente e estes iam se alternando para mostrar o Mario andando) e com poucos pixels (aqueles quadradinhos que formam a imagem) disponíveis para fazer um personagem. Shigeru Miyamoto, criador do Mario, disse que foi colocado um bigode no personagem para mostrar que havia uma boca nele, e o boné foi posto para evitar que gastassem mais frames fazendo cabelos. Ou seja, as limitações até que davam um pouco mais de criatividade aos produtores para resolverem certos problemas.

O tempo foi passando, a tecnologia melhorando e os jogos começaram a apresentar gráficos mais elaborados (ou menos feios, agora temos um Mario que se parece mais com uma

pessoa e menos com um urso) e uma trilha sonora melhor que aquelas batidinhas de sons eletrônicos repetitivos que fazem uma fase de Pacman parecer uma festa rave.

Como o NES fazia muito sucesso, vários jogos baseados em animês saíram para o console, mas não com a mesma qualidade da animação. Se na TV tínhamos o Goku lutando com golpes frenéticos contra três adversários ao mesmo tempo, no videogame éramos obrigados a nos contentar com lutas mano a mano bem lerdinhas, pois o processador não tinha a capacidade de mostrar uma luta mais forte. Na época dos 16 bits, a do SNES e do Mega Drive, a coisa melhorou um pouco. Os personagens





Depois Jogue-a

ficaram mais definidos e alguns jogos arriscavam até mesmo vozes digitalizadas inaudíveis, como no RPG de Sailor Moon R para o Super Nintendo, onde as guerreiras gritavam muito rapidamente seus golpes, que não nos deixava nem saber o que diziam. As lutas estavam mais ágeis, mas não muito. É só se lembrar do clássico YuYu Hakushô para Mega Drive, que foi porcamente traduzido para o português pela Tec Toy, que tinha as lutas ligeiras da série e personagens bem definidos.

Os 32 bits vieram e o que imperou foi a mídia digital. Sem ter a necessidade de usar limitadíssimos cartuchos, os jogos poderiam ser melhor trabalhados... infelizmente, não

foram. Pouquíssimos jogos de 32 bits baseados em animês foram feitos, tanto para o Sega Saturn quanto para o Sony PlayStation. Enquanto víamos obras-primas nascendo, como Resident Evil, também ficávamos com os dedos cheios de bolhas e câibras por causa da jogabilidade desastrosa de Dragon Ball GT Final Bout para o console da Sony. O CD tem muito espaço, mas as produtoras se importavam apenas em colocar cenas em animação para deixar o produto vistoso e ignoraram a qualidade. Sorte que nem todos os jogos foram assim.





Parece que os bons jogos de animê só vieram na geração posterior a essa. O PlayStation 2, o Xbox e o Gamecube trouxeram a potência que os jogos de animê precisavam, com direito a gráficos lindos, vozes cristalinas e velocidade frenética como num animê. Para quem é fã de Dragon Ball é de se ficar boquiaberto vendo o Goku lutando contra o Freeza em Nameku-sei quando este decide explodir o planeta. O herói, então, vira um super-saiyajin e detona com o vilão numa cena que parece ser CG (aquelas animações que vemos, muito populares nos RPGs da época do PlayStation 1), mas inteiramente jogável num modo para dois jogadores no fantástico Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 2 para PlayStation 2 e Wii. Ou então, em lutas cinematográficas com Saint Seiya: Chapter Sanctuary, batalhas titânicas em Naruto: Clash of Ninja 2, ou ainda, muita diversão em Jump Super Stars para o pequeno notável Nintendo DS. Pode até parecer estranho, mas o motivo de se fazer jogos de animês é para divulgação e para vender produtos licenciados.

Desde o começo, os jogos eletrônicos serviram como divulgação para algumas franquias. Citando exemplos americanos, temos o famosíssimo jogo Yo!Noid de NES que todos

elogiam, mas ninguém se lembra que ele foi feito para divulgar a mascote de uma rede de pizzarias. Mesmo no Brasil, tivemos o uso de personagens brasileiros em jogos "alterados": no Atari, tivemos um jogo com o trapalhão Didi Mocó, enquanto no Master System tivemos algumas pérolas, como os jogos da Turma da Mônica (em especial o primeiro, Mônica no Castelo do Dragão), da turma do Sítio do Pica-Pau Amarelo, das tiras do Geraldinho e muitos outros. E até mesmo Silvio Santos já foi estrela de seu próprio jogo de Mega Drive, o Show do Milhão. E para quê, personagens conhecidos em jogos? Para vender mais claro. Com os animês é a mesma coisa, muitos lançam jogos baseados em séries para simplesmente vender mais produtos licenciados. Lógico que a maioria é praticamente um castigo (lembre-se de chamar seu amigo para uma partida de Dragon Ball Z: Sagas, caso queira acabar com a amizade), mas muitos se salvam neste mundo. O objetivo da matéria é comentar alguns dos bons e dos maus jogos que vieram dos animês, lembrando que as opiniões podem ser muito particulares, precisando, então, que você próprio analise o jogo para ter sua opinião.

BONS EXEMPLOS DE BONS JOGOS

DRAGON BALL Z - BUDOKAI TENKAICHI 2 (PlayStation 2 e Wii)
 Estilo: Luta em 3D
 Nota: 10/10
 Ano de lançamento: 2006 (JP, EUA)
 Publisher: Atari

Faltam palavras para explicar por que esse jogo é uma das melhores adaptações dos animês para os videogames. Imagine um jogo com mais de cem personagens em 3D, com visual cartunescos graças ao efeito cel-shaded e batalhas rápidas como o animê... porém fáceis de executar como numa partida de Super Smash Brothers.

Uma das melhores coisas é o modo de história, onde você segue todos os passos desde quando o Raditz lutou pela primeira vez com o Piccolo, no começo de Dragon Ball Z até a luta do Gogeta Super-Saiyajin 4 contra o Dragão de 4 estrelas no final de Dragon Ball GT, inclusive com todos os filmes da série.

Há missões em que apenas se luta, outras em que você deve fugir da luta ou fazer outras coisas, tudo isso com seus personagens aumentando de nível através de itens comprados na loja da Velha Vidente.



E, para os mais dedicados, há capítulos secretos escondidos no jogo, uma espécie de "o que aconteceria se...". O primeiro é uma história bizarra sobre o que teria acontecido se o Piccolo tivesse derrotado o Raditz em sua primeira batalha, que culmina num Raditz que perdeu a memória ajudando Goku a derrotar o Piccolo para salvar a Terra.

A gama de personagens é gigantesca, trazendo desde os principais heróis como Goku, Piccolo, Gohan e Trunks como os principais vilões como Freeza, Cell, Buu, Baby... e nem só principais, temos todos os membros da Força Ginyu e coadjuvantes como o Mestre Kame e o Yajirobe. Além dos personagens, há diversas vestimentas para eles tiradas de



pontos diferentes da série. Por exemplo, há uma versão do Kuririn no começo da série com as vestes de treinamento do Mestre Kame, assim como tem uma versão com ele cabeludo, da saga do Majin Buu.

A jogabilidade é facilíma no PS2 e um pouco complicadinha no Wii. Em ambos você consegue facilmente cortar os ares usando a técnica de voo bukujustu, socar, arremessar, soltar esferas de ki (ou simplesmente pedras, como o Mr Satan). Carregando a barra de ki você consegue usar os golpes especiais, e aí vem a diferença dos dois consoles. No PS2, é só apertar uma rápida sequência de botões para ver o golpe saindo (sendo que a sequência é

NARUTO: CLASH OF NINJA 2 (Gamecube)

Estilo: Luta em 3D

Nota: 8/10

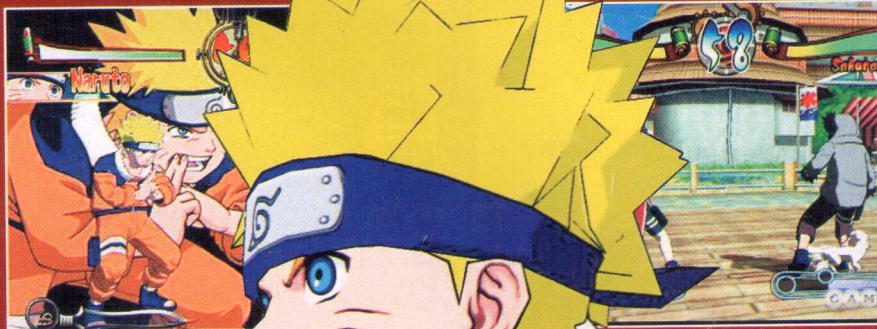
Ano de lançamento: 2003 (JP), 2006
(EUA)

Publisher: Tomy

A segunda versão do jogo do pequeno ninja para o Nintendo Gamecube é uma obra-prima pouco vista. O jogo levou anos para sair nos EUA porque o animê só foi aportar na América muito tempo depois.

Os gráficos, como era de se esperar, são em cel-shaded para simular um desenho animado. Esse estilo usa gráficos chapados e coloca uma borda negra ao redor do personagem, truque primeiramente usado em Jet Set Radio para o falecido DreamCast. O jogo possui muitos personagens de Naruto, entre eles o próprio protagonista, Sakura, Sasuke, Rock Lee, Kakashi, Gaara e muitos outros.

A jogabilidade é bem simples e não assusta os novatos. As batalhas são bem ágeis e os jutsus são muito belos de se ver (o do clone das sombras impressiona muito). As arenas são completamente em 3D fazendo uso de temas da própria série, e a trilha sonora



é muito familiar para os que acompanham o animê. Este jogo é bem controverso entre os fãs, alguns preferem os jogos para PlayStation 2, mas este com certeza tem uma qualidade melhor. E, como curiosidade, foi o jogo mais vendido de Gamecube de 2006, ano final do console. Agora só, resta torcer para que a Tomy tome vergonha na cara e lance um Naruto para Wii com direito a jutsus feitos pelo controle milagroso.



a mesma para todos os personagens), já no Wii cada personagem requer um movimento diferente a ser feito pelo Wiimote, o controle que capta os movimentos. Quer soltar um Kame-Hame-Ha? Apenas carregue o ki, segure o botão de soltar magia, leve o controle pra trás e empurre rapidamente para frente que você verá o golpe saindo.

E que tal um Genki-Dama? Apenas carregue o ki, segure o botão de soltar magia, erga o controle para o alto e abaixe rapidamente para ver uma esfera de energia gigantesca atacar seu inimigo. Caso você e seu amigo soltem o golpe ao mesmo tempo, é a hora em que vocês têm de rodar o direcional para ver qual golpe irá prevalecer.

No modo de dois jogadores as batalhas são ótimas, tendo opções até mesmo para fazer equipes de cinco personagens. A tela fica dividida verticalmente, como em Project Gotham Racing, para termos uma visão melhor do personagem. Mas a tela se torna uma só quando aparece uma pequena animação. Mas o mais divertido é você disputar uma briga com seus amigos destruindo todo o cenário. Mais Dragon Ball que isso, apenas em Dragon Ball: Budokai Tenkaichi 3 que está previsto para sair ainda, com personagens como o Goku criança e o Andróide número 8.



INUYASHA: A FEUDAL FAIRY TALE

(PlayStation 1)

Estilo: Luta em 2D

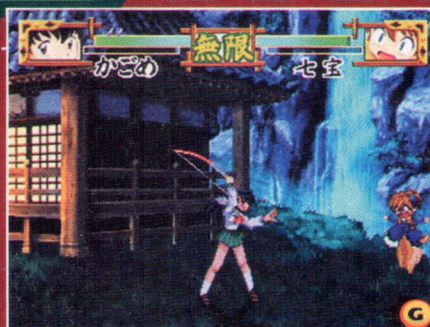
Nota: 8/10

Ano de lançamento: 2001 (JP), 2003 (EUA)

Publisher: Dimps

Não estou enganado, é a versão de PlayStation 1 que está na lista dos bons jogos. A versão 3D para o PlayStation 2 não é tão boa a ponto de ganhar daquela. O que tem a se dizer desse jogo é simples, um jogo de luta em 2D muito equilibrado e competente. O jogo aparentemente não tem uma história, mas ninguém liga pra isso quando o que importa é ver os personagens da série quebrando o pau em arenas que representam o Japão da era feudal.

Todos os principais personagens estão disponíveis para jogar, até mesmo os mais estranhos. Ou você não acha meio diferente uma luta entre a raposa Shippou e o grande vilão Narak? Pelo menos você poderá fazer lutas que sempre imaginou: como seria uma batalha decisiva entre o Sesshoumaru e o



Inuyasha? E o Inuyasha contra o Kouga? E o Miroku contra a Sango? Que tal uma briga de mulheres entre a Kagome e a Kikyou? E, principalmente, o Inuyasha contra o Narak?

Tudo é em 2D no jogo e os personagens são muito bem modelados. Para os que curtem as vozes não têm do que reclamar: tanto na versão americana quanto na japonesa há os dubladores respectivos gritando seus golpes principais. Pena que não temos como ouvir uma versão nacional, com o Inuyasha gritando "Ferida do Vento". Os golpes são bem fáceis de ser executados, até mesmo os especiais (que nem chegam a ser apelativos). A caracterização dos personagens está perfeita, assim como o jeito de andar e lutar. Cada um usa suas armas

normais: Inuyasha a Tessaiga, a Kagome seu arco e até mesmo o Shippou e seus piões.

O único problema desse jogo é a falta de um modo Story mais interessante a mais baseado na série, além de mais personagens para selecionar (mesmo a série não tendo tantos personagens assim).



ONE PIECE: GRAND BATTLE 2

(PlayStation 1)

Estilo: Luta em 3D

Nota: 10/10

Ano de lançamento: 2002 (JP)

Publisher: Bandai

One Piece já teve diversos jogos para diversos consoles (até mesmo para o novíssimo Wii), mas essa é uma das melhores versões do jogo. One Piece já tem

aquele estilo meio amalucado na luta, e o pessoal da Bandai resolveu se inspirar no clássico Super Smash Brothers da Nintendo para criar um jogo de luta divertidíssimo com a turma do Ruffy. Para quem não conhece, Super Smash Brothers é um jogo de luta em que o Mario, o Link, o Pikachu e outros quebram o pau em arenas baseadas em jogos da Nintendo com direito a usar itens para atrapalhar o oponente. Neste One Piece é a mesma coisa.

Baseado na saga da Alabasta, o Grand Battle 2



possui áreas famosas como o Parque Arlong, a ilha do Usopp e a praça principal de Roguetown. Todas têm suas armadilhas, como os raios de Roguetown ou a areia movediça da tumba de Alabasta. Os personagens são muito bem modelados mesmo com poucos polígonos, e eles assumem uma forma meio SD (Super-Deformed, aquela que tem corpinho e cabeção). O mais divertido é que quando se solta um ataque especial, surge uma animação bacaninha mostrando esse golpe. Algumas são meio longas, como as do Chopper, mas todas bem divertidas e mostram os golpes famosos do animê. Os personagens têm uma barra de energia (ao contrário da barra de porcentagem de Smash Brothers) e uma de magia que determina o nível da magia a ser lançada.

O jogo não possui um modo Story, mas tem um modo de um jogador bem consistente em que o jogador enfrenta sucessivas batalhas. Depois



de terminado o jogo dá algumas recompensas para o jogador no menu extra, entre elas versões coloridas das histórias especiais de capa que o Eiichiro Oda costuma colocar no mangá. É bem divertido ver as aventuras do pequeno Buggy agora com cores.

Os itens colocados no jogo não chegam a modificar gravemente a jogabilidade como no Smash Brothers, mas alteram um pouco. Há itens para maximizar a velocidade, a força e a barra de especial, assim como cogumelos envenenados, bombas e até mesmo um bábado com o Gaimon atirando com uma pistola.

O número de personagens também impressiona. Além da trupe do Ruffy temos personagens fortes como Shanks e até mesmo vilões como Crocodile, o hilário Mr. 2, a pirata Alvida e muitos outros, todos com as vozes e os trejeitos do animê. Um jogo perfeito para uma série excelente.



JUMP SUPER STARS (Nintendo DS)

Estilo: Luta em 2D

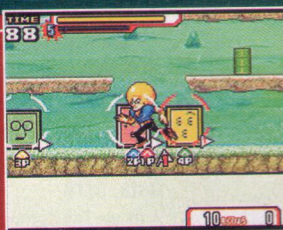
Nota: 9/10

Ano de lançamento: 2005 (JP)

Publisher: Nintendo

Ainda falando sobre Smash Brothers, nada como um jogo baseado na famosa série de luta da Nintendo feito pela própria Nintendo. O jogo não tem nenhuma história convincente, a não ser que você queira entender a bobagem de mundos da Jump e pronto. O que importa é o que esse jogo é uma reunião dos principais personagens da Shonen Jump na maior pancadaria, em arenas baseadas em seus mangás.

Entre os personagens temos, obviamente, o trio Goku, Naruto e Ruffy, assim como Seiya de Pégaso, Yusuke Urameshi, Ichigo Kurosaki, Hanamichi Sakuragi, Arale Norimaki (!), Kenshin Himura, Yugi Muto, Ryoma Echizen e mais umas dezenas de personagens. Os personagens são todos em 2D bem pequenos, mesmo para os padrões do Nintendo DS. O sistema de luta é simples,



e com um sistema de parceiros acionados pela tela de toque do console. O mais interessante é que você mesmo organiza seus parceiros na tela de toque como se estivesse montando uma página de mangá.

O jogo também tem um multiplayer bem divertido, com toda a qualidade Nintendo que se espera de uma empresa que criou festas brilhantes como Mario Party, Mario Tennis e outros. É muito engraçado ver lutas entre

os saiyajins com os samurais de Rurouni Kenshin ou então batalhas inusitadas como Yugi (de Yu-Gi-Oh!) contra o Goku.

O único grande problema é que esse jogo provavelmente nunca sairá no Ocidente. A maioria das séries mostradas não são licenciadas no Ocidente, algumas provavelmente nunca serão, o que torna difícil o lançamento do jogo por essas bandas. Mas a esperança é a última que morre.

BONS EXEMPLOS DE PÉSSIMOS JOGOS

FULLMETAL ALCHEMIST 2: CURSE OF THE CRIMSON ELIXIR (PlayStation 2)

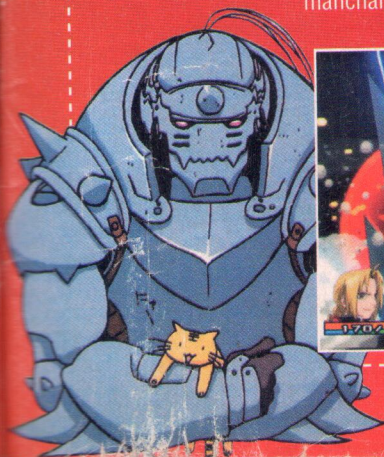
Estilo: Ação/Aventura

Nota: 6/10

Ano de lançamento: 2004 (JP), 2005 (EUA)

Publisher: Square-Enix

FullMetal Alchemist pode ser um animê divino, mas o jogo é de mediano pra baixo. Os gráficos são excelentes, usando o velho truque cel-shaded para deixar tudo mais parecido com o desenho animado. O problema é a execução. O jogo é chatíssimo pela repetição e cansativo pra caramba. Se você for muito fissurado por FullMetal Alchemist pode até dar uma chance para o jogo, mas caso contrário é melhor passar longe. É uma pena que saiu da Square-Enix (a mesma de Final Fantasy) um jogo desses, manchando o currículo da empresa.



CAPTAIN TSUBASA 5 (Super Nintendo)

Estilo: Futebol + RPG

Nota: 3/10

Ano de lançamento: 1994 (JP)

Publisher: Tecmo

Quem teve a idéia de criar um RPG baseado em futebol merecia um empalamento. O jogo, além de muito complicado, é chato para caramba. Ao invés de você controlar os personagens de Super Campeões, como nos jogos da franquia para os consoles mais novos, você apenas apertava um botão que a tela mandava para a "ação" continuar. Ação entre aspas, pois era lerdo de dar dó. Sem contar nos gráficos que ofendem o console de 16 bits da Nintendo. Se quiser ser um super-campeão é melhor investir no jogo de Gamecube que é melhorzinho e menos parado.





HUNTER X HUNTER: MINNA TOMODACHI DAISAKUSEN (Game Boy Advance)

Estilo: RPG

Nota: 3/10

Ano de lançamento: 2003 (JP)

Publisher: Konami



O Togashi criou uma história tão bem traçada que não permite que façam OVAs e longas de Hunter x Hunter para não fugir das sagas do mangá e animê. Por isso, a Konami decidiu lançar um RPG em que você controla uma pessoa normal que vive no mundo de Hunter x Hunter. A idéia seria boa se bem executada, pois o jogo é uma sucessão de diálogos e missões sem sentido que dá nos nervos. Sem contar que o visual é fraco, chegando a se comparar, nas suas devidas proporções, com os bons gráficos do final da vida do Game Boy Color. E qual é a graça de um jogo sem o Gon, o Leório, o Killua? Faria melhor desistir desse jogo e esperar o Togashi terminar o mangá... sentados, pois vai demorar.



ANIME CHICK STORY 1: CARD CAPTOR SAKURA (PlayStation 1)

Estilo: RPG/Minigames

Nota: 5/10

Ano de lançamento: 1999 (JP)

Publisher: Arika

O jogo tinha tudo para ser perfeito. Seguiu a história do animê, trazia gráficos lindos em 2D e diálogos completamente falados. Mas aí começávamos o jogo e você via a grande droga que era. Depois de horas de papo, você passava por um minigame idiota e passava para o próximo capítulo. Em uma tarde você consegue chegar ao final do jogo, quem nem chega a ser o final, pois a história pára num ponto, sem pé nem cabeça. Aposto que, com as aventuras desse jogo, muitas pessoas desistiram de se tornar caçadores de cartas.

LOVE HINA ADVANCE (Game Boy Advance)

Estilo: Simulador de Namoro

Nota: 4/10

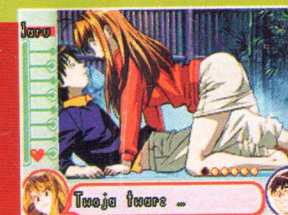
Ano de lançamento: 2001

(JP)

Publisher: Marvelous



Sabe aqueles jogos que os japoneses são fissurados? Aqueles simuladores de namoro em que o personagem conversa e interage com diversas garotas para ver com qual delas ele vai namorar? Bem, tiveram a brilhante idéia de criar uma versão para Love Hina. O jogo tem cenas do animê, vozes do animê e tudo mais do animê, mas só faltou algo: a qualidade e velocidade. O jogo é incrivelmente devagar, e não dá vontade de ficar respondendo perguntas e mais perguntas para chegar ao final do jogo. Sim! Você responde perguntas e perguntas, sem controlar ninguém. É o típico jogo de namoro que, se você jogar, perceberá que vale muito mais a pena morrer solteiro.



DESLIGANDO O VIDEOGAME

Os jogos baseados em animês sofreram muitas mudanças com as novas tecnologias. Quem imaginaria na época do Atari que no futuro controlaríamos jogos lindos com controles que tremem e captam movimentos? A tecnologia se tornou grande aliada dos jogos baseados em animês, e a tendên-

cia é eles aumentarem em número. Mas, assim como os jogos baseados em longas de Hollywood, a grande maioria é lixo que merece uma vaga ao lado dos lendários cartuchos de ET enterrados no deserto pela Atari. Mas o que importa é sentir as emoções de seu animê favorito... e ter controle sobre as ações. ■NT



NO JORNAL



Desmistifique todos os jogos de playstation!



Nas bancas,
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000



EDITORA
escala

Aqui, todo mês, mostramos alguns produtos bacanas ligados ao universo do animê e mangá. Infelizmente, nem todos serão facilmente encontrados no Brasil, mesmo através de importadores, mas ficam registrados pelo caráter de curiosidade do que anda saindo lá fora...



GUNDAM

A Bandai lançou nos Estados Unidos (sempre lá, né?) uma versão caprichada do Gundam. Intitulada "Gundam Seed Destiny Amatsu Mobile Suit" o "bonequinho" é cheio de detalhes e tem alguns pontos de articulação. O preço sugerido é de R\$ 100,00.



INTRON DEPOT

Intron Depot, mais um trabalho de sucesso do mestre Masamune Shirow, faz muito sucesso nos EUA e no mundo. Aproveitando, a empresa Yamato lançou uma estatueta de PVC rica em detalhes. O preço gira em torno de R\$150,00.

QUE FOFO!

Olha que gracinha as versões em SD da sacerdotisa Kin e seu fiel o arqueiro da série Fate/Stay Night. A caixinha contendo os dois bonecos foi lançada nos EUA pela empresa Toranoana, e custa cerca de R\$ 15.



EU QUERO, TIO!

Esta mochila com certeza faria muito sucesso por aqui. Custando cerca de R\$ 60,00 foi lançada há pouco tempo nos EUA uma mochila personalizada, baseada na famosa série FullMetal Alchemist. Nela, há muitos detalhes que encantam os fãs como, símbolos e textos que aparecem no mangá e no animê.

ONDE ENCONTRAR...

Alguns desses produtos podem ser adquiridos via lojas que atendam ao catálogo da distribuidora Diamond e pelos sites: www.animation.com e www.yesanime.com.

Gurren Lagann

Character Design:
ATSUSHI NISHIGORI



Este espaço é seu! Aqui, vamos divulgar os fãs que querem entrar em contato com outras pessoas, clubes, sites e muito mais. Críticas, elogios e sugestões também têm seu espaço garantido.

OLÁ, EQUIPE DA NT,

Eu queria muito que tivesse um especial do Karekano no Kanojou (KareKano) pois o mangá no Brasil já está quase acabando as suas publicações. Gostaria também de uma matéria especial sobre os shoujos mais marcantes, algo desse tipo: Midori no Hibi, Piano, KareKano, Card Captors Sakura, Saikano, Chobits, Furuba, Tsubasa, Parakiss, entre outros... mas numa só matéria ^^ . Seria um sonho para mim. Beijos e que a NT faça cada vez mais sucesso.

-yuka-

Oi Yuka, tudo bem com você? Poxa, adorei suas mensagens de apoio viu. Sobre alguns pedidos seus, como KareKano e Furuba, essas séries já ganharam matérias especiais aqui na NT, você chegou a ver? Espero que sim e que tenha gostado. Sobre os outros pedidos, pode deixar que vamos providenciar viu. Beijão pra você!

666SATAN!!!

Eu gostaria que vocês fizessem uma matéria sobre o mangá 666Satan, feito por Kishimoto Seishi, irmão do criador de Naruto (Kishimoto Masashi).

Lionel Suicune

Oi Lionel, tudo bem? O-Parts Hunter (outro nome da série) é muito bacana, o irmão gêmeo do criador de Naruto mandou muito bem, né? Pode deixar que já estamos fazendo uma matéria desse mangá (há alguém na redação que adora o mangá).

KARAS, O ANIMÊ PAULEIRA

Olá! Tudo bem com vocês da (NT): Gostaria de saber se vocês já publicaram alguma matéria sobre este animê (KARAS). Pois eu sou muito fã do mesmo, o desenho é muito bom. Aproveitando, vocês estão de parabéns, as matérias estão

ótimas, um abraço para todos da redação.

Carlos Roberto

Oi, Carlos, tudo bem com você? Olha, pode demorar um pouco porque temos muitas matérias na fila. A pauta tá enorme. Mas pode deixar que vamos fazer, sim, uma matéria de KARAS, viu? O animê é muito bom mesmo, possui um ritmo frenético.

PARABÉNS E SUGESTÕES

Olá pessoal da NT!!!!!!!!!!!!!!

Adoro a revista, queria sugerir várias coisas, mas antes de sugerir tenho que lhes dar parabéns por essa 7ª maravilha do mundo que é a Neo Tokyo (vocês da redação devem estar pensando: "que puxa-saco!"). Gostaria de sugerir cinco coisas: uma matéria sobre CLAMP; uma sobre Tsubasa Reservoir Chronicle, outras sobre XXXHolic, Zatchbell e Devil May Cry.

Vinicius Diniz

Grande Vinicius, valeu pela força e espero que continue acompanhando mensalmente a NT (Você caprichou no elogio, risos). Sobre seus pedidos, as séries que ainda não ganharam matérias eu prometo que logo darão as caras por aqui, agora sobre as mais novas, podem demorar um pouco, temos de ser democráticos e reservar espaço para outras obras, também. Claro que há exceções como Naruto, CDZ, Bleach, cuja quantidade de pedidos é extremamente grande. Mas pode deixar que pouco a pouco faremos as vontades de todos, OK?

CARTA GRANDE.... ONE PIECE

Olá, companheiros da Neo Tokyo!! Antes de tudo, parabênizo vocês por seu excelente desempenho com esta revista que vem sendo uma de minhas paixões, pois, junto com os mangás que coleciono, nunca deixo de comprar a Neo Tokyo todo mês. Gosto muito das matérias

Atenção: a redação da revista tem total liberdade para editar o conteúdo de cartas e e-mails por motivo de espaço. Outro aviso importante é que, caso não queira seus dados divulgados, avise-nos na própria mensagem.

Nossos endereços!

NEO TOKYO

Caixa Postal 16.381

CEP: 02599-970 – São Paulo (SP)

Ou mande um e-mail para nosso endereço eletrônico:

neo@animepro.com.br



FANÁTICO POR CAVALEIROS!!!

Olá galera da NT, me chamo Jadson e estou falando diretamente de Itapipoca-CE, sou louco por Cavaleiros do Zodíaco, que é sem dúvida o melhor animê de todos os tempos. Gostaria de parabenizá-los pela revista, pois a adoro, sou leitor assíduo, tenho todas as edições. Queria pedir que publicassem matérias maiores sobre Cavaleiros (Lost Canvas, Next Dimension, Saga de Hades, Asgard, Gigantomaquia), pois já estou cheio de ver Naruto todo mês em destaque, e gostaria de pedir também uma matéria sobre InuYasha, que é uma obra maravilhosa que realmente merece um destaque.

Jadson Rodrigues

Olá Jadson, tudo bem? Concordo com você sobre a qualidade dessa maravilhosa obra do Kurumada, mas gosto é gosto e não podemos ficar comparando séries, né? De qualquer forma, pode deixar que vamos preparar muitas matérias especiais de Cavaleiros na NT, mäs peço para que entenda que no momento, Naruto está fazendo muito sucesso e temos que aproveitar a fase. Já falamos sobre isso em edições anteriores. Abraços.



relacionadas a animês e mangás menos conhecidos do público, pois já se torna referência para nos aprofundarmos em produtos de boa qualidade que às vezes passam batidos. Agora, vêm as reclamações: quem é que escolhe as imagens especiais? Não que não tenham uma boa qualidade, nem as imagens são malfeitas, mas tenho a ligeira impressão de que são fanarts ou concept arts. Onde estão as imagens do início da Neo Tokyo, como Naruto, Bleach, Gundam Wing e outras séries de gosto popular??

Também estou aqui para fazer um apelo: por que não fizeram uma matéria especial sobre One Piece ainda? Bleach e Naruto já tiveram muitas matérias enormes, e o fenômeno da Jump só aparece em matérias relacionadas com a própria Jump, concorrendo por espaço com Naruto e Dragon Ball. Por acaso é o pouco sucesso da animação

na Cartoon que repudia a idéia de uma matéria de capa? Ou seria o fato do mangá já estar há muito tempo nas bancas e não precisar ser conhecido do público? Realmente, acho que há um tipo de complô contra o trabalho de Eiichiro Oda... os americanos não respeitaram o animê, transformando-o em um Teletubbies em desenho, cortaram sagas interessantes e importantes para o roteiro, as emissoras brasileiras não parecem ter o mínimo de interesse no produto (editado pela 4Kids não é de se esperar...), enquanto isso, Naruto já passa no SBT e Bleach já solta rumores sobre sua aparição na telinha, e OP, néca!! Bom, desculpem o desabafo, mas era algo que tinha que vir à tona. **Thiago Praciano**

Oi Thiago, tudo bem? Resolvemos publicar sua carta na íntegra, pois seus comentários chegam constantemente em nossa redação e

é uma oportunidade bacana de responder. Em relação as "imagens especiais" citadas, nesse caso específico, eram ilustrações dos ganhadores do Concurso de Ilustração do Anime Friends. Mas de resto, sempre publicamos imagens de séries famosas e originais.

Agora, sobre One Piece, não temos nada contra a série. Nosso editor até ajudou em algumas coisas na adaptação do animê aqui no Brasil (em relação a golpes e nomes, o coitado não teve relação alguma com a triste escolha de trazer a versão malfeita que resolveram licenciar). O caso de One Piece é semelhante a Hunter X Hunter — com centenas de pedidos de matérias, quando finalmente foi publicada o pessoal adorou. One Piece é muito especial, por isso a matéria tem de ser caprichada, concorda? Fique feliz, a matéria está pronta!

EVENTOS

Atenção: para divulgar seu evento nas páginas da NT, é necessário o envio de todas as informações com pelo menos dois meses de antecedência. E fiquem sempre ligados aos sites dos respectivos eventos. Não nos responsabilizamos por alterações por parte da organização dos eventos divulgados.

Anime Friends 2008

São Paulo - SP
12, 13, 17, 18, 19 e 20 de Julho de 2008
www.animefriends.com.br/

No Orkut!

Acesse a comunidade da Neo Tokyo no Orkut, criada por nossos queridos leitores:
www.orkut.com/Community.aspx?cmm=8129942

QUEREM SE CORRESPONDER:

Eu sou o André Luis, quero me corresponder com fãs de animê (principalmente shonen). e-mail (msn): andre_bully@hotmail.com



Ilustre nossas páginas com seus desenhos e faça parte da galeria enviando suas artes com no mínimo 15 cm de altura e 300 dpi para: NEO TOKYO – FAN GALLERY Caixa Postal 16.381 CEP: 025999-970 – São Paulo (SP) ou envie um e-mail ao nosso endereço eletrônico: gallery@animepro.com.br.



■ Alexandre Dias



■ Bianca Lima Duarte

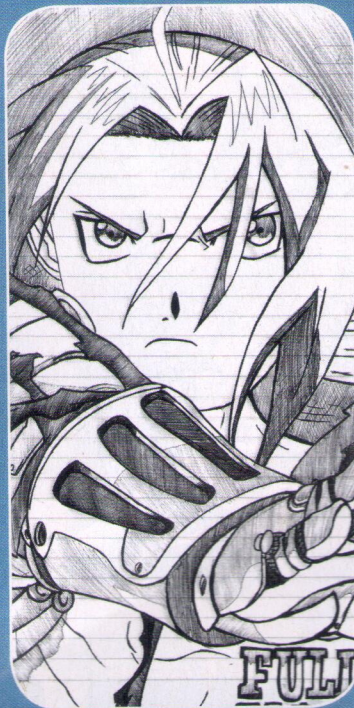


■ Lady Ellen

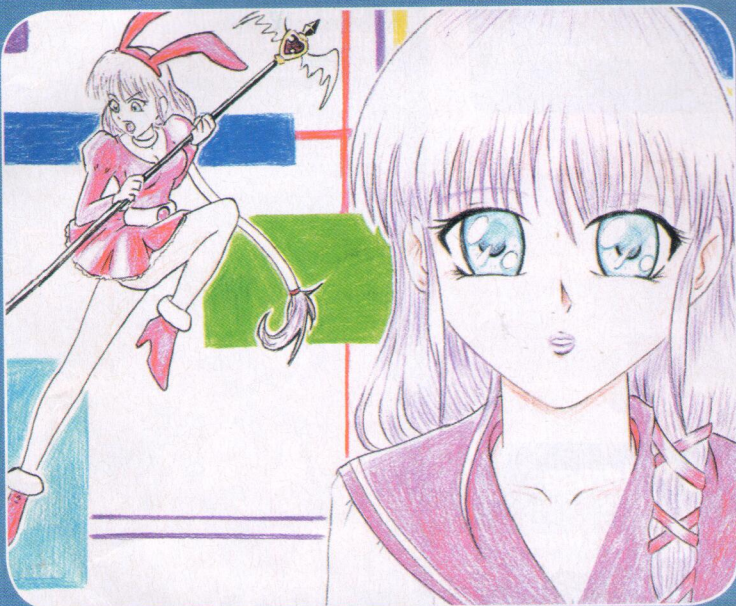
Fan Gall



■ Fabio Tavares da Silva

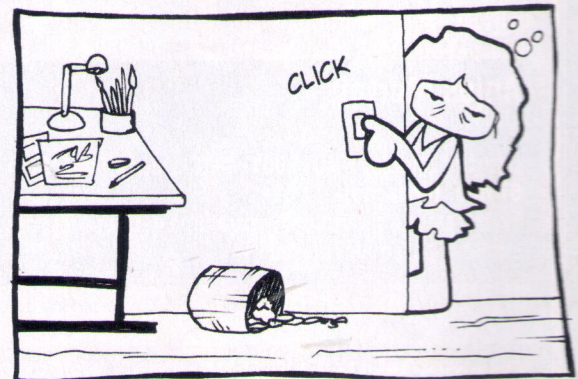
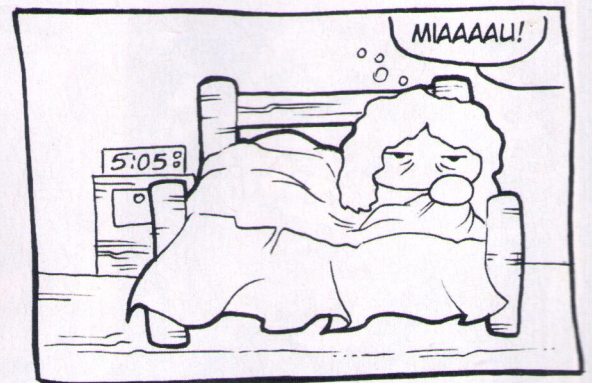
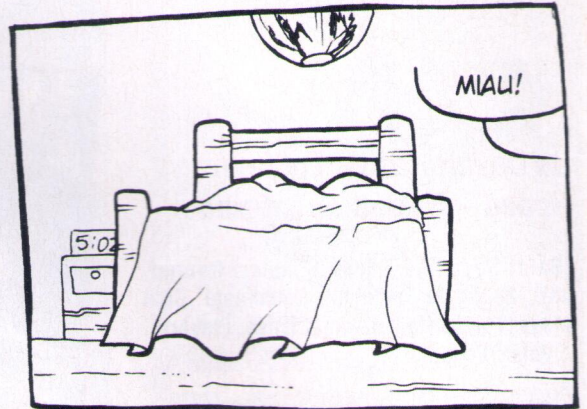


■ Mariana Neri de Sousa



■ Carina da Silva

KELLY EM "BOLINHA DE PAPEL 1"

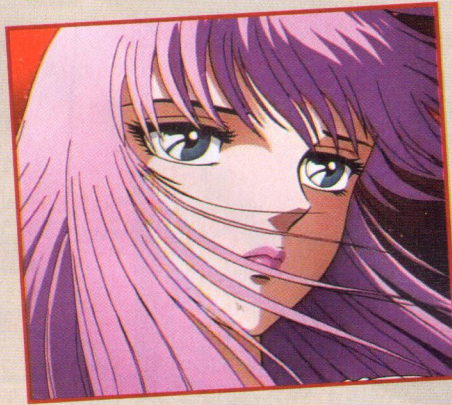


GP122ATTO...05

Checklist de Novembro

Os Cavaleiros do Zodíaco: Hades – A Saga do Inferno

(Saint Seiya The Hades Chapter: Inferno, JAP, 2005) De Tomoharu Katsumata. Com Masakazu Morita, Fumiko Orikasa. PlayArte. 4 Vols. [Venda]



Anjos Mortais

(Martial Angels, HKO, 2001) De Clarence Ford. Com Shu Qi, Julian Cheung. Flashstar. 87 min. [Locação]
Ex-ladra que agora trabalha para uma empresa de software é forçada a roubar segredos da empresa pela máfia russa.

Caçada Implacável

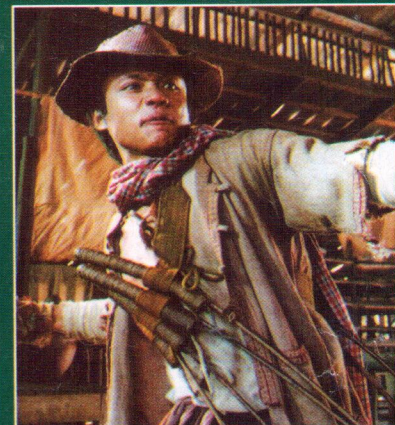
(102, TAI, 2004) De Tanit Jitnukul. Com Ampol Lamppon, Chatchai Plengpanich. Alpha. 90 min. [Locação]
Quadrilha de assaltantes planeja o maior roubo a banco da história da Tailândia depois que o governo decide concentrar suas reservas em um só lugar.

Dragon Ball Z Ataque! 10 Bilhões de Guerreiros Poderosos

(Dragon Ball Z: Return of Cooler, JAP, 1992) De Daisuke Nishio. Com Mazako Nozawa, Toshio Furukawa. Imagem. 46 min. [Locação]
Goku e seus amigos viajam até Nova Namek para impedir que Cooler, agora em um corpo de um robô, domine o planeta.

O Guerreiro da Luz

(The Restless, COR, 2006) De Jo Dong-oh. Com Heo Jun-ho, Jeong Woo-sung. Flashstar. 102 min. [Locação]
Jovem espadachim deve proteger a passagem de um portal que leva ao mundo dos mortos do ataque de uma legião de guerreiros que tombaram em batalhas históricas.



Espíritos 2 – Você Nunca Está Sozinho

(Alone, TAI, 2007) De Banjong Pisanthanakun e Parkpoom Wongpoon. Com Masha Wattanapanich, Ratchanoo Bunchootwong. VideoFilmes. 93 min. [Locação]
Mulher que passou por uma cirurgia para se separar de sua irmã siamesa passa a ser assombrada pelo fantasma da mulher que morreu durante o procedimento.

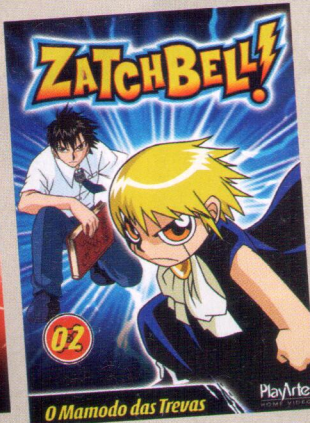
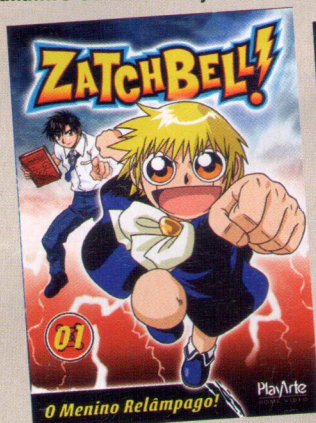


Genghis Khan – O Imperador do Mal

(Genghis Khan: To the Ends of the Earth and Sea, JAP, 2007) De Shinichiro Sawai. Com Takashi Sorimachi, Rei Kikukawa. Paris. 137 min. [Locação]
História do grande conquistador mongol, desde seu nascimento até seu auge, com a conquista de grande parte da Ásia e sua busca por um sucessor.

Zatch Bell!

(Zatch Bell!, JAP, 2006) De Atsuji Shimizu. Com Ikue Ohtani, Takahiro Sakurai. PlayArte. 2 Vols. [Venda]



Eleição 2 – A Tríade

(Election 2, HKO, 2006) De Johnnie To. Com Simon Yam, Louis Koo. Califórnia. 92 min. [Locação]
Quando se aproxima a época de eleição dentro da tríade, o chefe da organização arquiteta um plano para assassinar seus concorrentes e se manter no topo.

Inimigos do Império

(The Banquet, CHI, 2006) De Feng Xiaogang. Com Zhang Ziyi, Daniel Wu. Imagem. 131 min. [Locação]
O imperador, a imperatriz, o príncipe, um ministro e um general se reúnem em um banquete real, cada um com um objetivo claro, em rumo a uma rede de conspirações e traições.

Samurai Comando – Missão 1549

(Samurai Commando Mission 1549, JAP, 2005) De Masaaki Tezuka. Com Yosuke Eguchi, Kyoka Suzuki. Prime. 92 min. [Locação]

Vítima de uma Alucinação

(Retribution, JAP, 2006) De Kiyoshi Kurosawa. Com Koji Yakusho, Manami Konishi. Paris. 104 min. [Locação]
Pelotão de soldados modernos é transportado para o Japão Feudal e deve impedir que outro grupo altere a história e comprometa o futuro.

Possuída pelo Mal

(The Wig, COR, 2005) De Won Shin-yeon. Com Chae Min-seo, sa Hyon-jin. Europa. 106 min. [Locação]
Mulher ganha uma peruca de presente de sua irmã, que aos poucos passa a exercer uma tenebrosa influência sobre ela.

Também chegam ao mercado, para venda direta ao consumidor, os filmes *Irmãos do Crime* (Paris), *A Espada do Dragão Branco* (Europa), *Conspiração 2000* (Europa), *O Pacto* (Europa), *Sapatos Vermelhos* (Europa) e *Dorm – O Espírito* (VideoFilmes). Para maiores detalhes, consulte as edições anteriores da NT.

Seoul Raiders



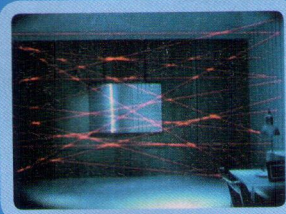
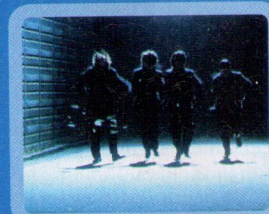
A Perseguição

Chegando por aqui com dois anos de atraso, *Seoul Raiders* é a segunda aventura do detetive Len (agora chamado de Lam). Continuando os fatos narrados na aventura anterior, *Tokyo Raiders*, se passaram cinco anos de uma aventura para outra. Um detalhe que vale nota é que a grafia do nome do detetive foi alterada de Len para Lam nessa troca de empresas Columbia Pictures para Paris Filmes (*Tokyo Raiders* saiu pela Columbia, enquanto *Seoul Raiders* saiu pela Paris Filmes).

Saindo da capital do Japão, a produção de Hong Kong escolheu a capital da Coreia do Sul como cenário dessa nova trama. *Seoul Raiders* segue a mesma dinâmica do filme anterior, trazendo um elenco brilhante dos dois países. Do trio protagonista do filme anterior,

apenas Tony Leung Chiu Wai retorna à trama que traz dois novos rostos, a belíssima Qi Shu (*The Eye 2* – batizado no Brasil como *Visões* e *Um Homem Chamado Herói*) e Richie Ren, como Owen Lee, o agente da embaixada americana em Hong Kong. Como não poderia ser diferente, o elenco coreano é repleto de belas garotas que são ajudantes “locais” do detetive Lam, e elas são Meme Tian, Choi Yeo-Jin e Ji-Yeon Park.

No saldo final, *Seoul Raiders* (ou *Tokyo Raiders 2*, como também é conhecido) consegue superar o filme original, visualmente e também no roteiro. Podemos até dizer que ambos os filmes se parecem na forma de contar a história, mas que *Seoul Raiders* aprendeu com os erros do primeiro filme, tornando-se melhor que a contraparte original.



O assalto de 30 milhões de dólares

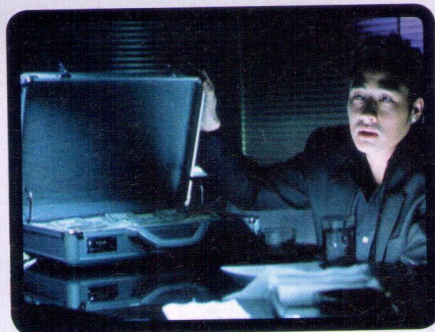
Num lugar de segurança máxima, Lam (Tony Leung Chiu Wai) tenta roubar placas de falsificação de dinheiro, sendo incomodado pela belíssima JJ (Qi Shu) que também está atrás delas. Obtendo as artimanhas de roubar as placas, os dois lutam com os seguranças na entrada do prédio. Numa brincadeira de quem fica com as placas, JJ foge com a maleta, confiante que conseguiu deixar Lam com cara de bobó, mas logo percebe que se equivocou ao constatar que as duas placas foram substituídas por cartões de Natal.

Lam, de posse das duas placas, logo as leva para a embaixada americana, onde conhece Owen Lee (Richie Ren). Lam bebe um vinho com uma droga que o põe para dormir, sendo preso no dia seguinte por invasão à embaixada. As placas desaparecem do mapa e Lam apenas sabe que Owen está indo em direção à Coreia do Sul, e assim começa o filme.

Seoul — a capital da máfia

Somos apresentados às belíssimas construções da Coreia do Sul. Semelhante a Tokyo Raiders, as construções de Seul embelezam o filme, sendo apenas mais um detalhe entre tantos a admirar.

Owen Lee chega à Coreia para negociar as duas placas com a máfia local. Disposto a conseguir muito mais que os “miseráveis” 20 milhões prometidos, Owen valoriza as placas diante da máfia.



Recrutando parceiras

Enquanto isso, Lam chega ao país disposto a capturar Owen e as placas. A primeira coisa a fazer é recrutar suas parceiras “locais”. Ele parte à procura delas em Seul, sendo muito bem recebido por três belas “bond girls”.

JJ acaba indo atrás de Lam, que promete tornar-se mestre dela, assim ela se torna a quarta e última parceira do detetive.

De seu lado, Owen também negocia parcerias. Desejando entrar para a máfia coreana, ele almeja uma porcentagem do grupo com o qual está negociando as placas para a falsificação de dinheiro.



Indo além do filme

A segunda aventura de Lam reaproveita muitas coisas de Tokyo Raiders, além da relação dos três personagens, a história e algumas piadas do Lam. Se o destaque do primeiro filme fica para duas cenas chocantes (a da cegueira, que mostra os personagens lutando em meio aos carros caindo numa avenida de Tóquio e a cena de perseguição no oceano), aqui os destaques ficam para a cena de luta no metrô e a batalha final num avião que atravessa as ruas de Seul.

Uma curiosidade é que JJ pergunta ao Lam sobre como foi lutar contra o personagem Yung (Ekin Cheng) do primeiro filme. Além de ligar os dois filmes, a atriz Qi Shu já trabalhou com o astro Ekin Cheng em algumas produções, entre elas o “Um Homem Chamado Herói”. Seoul Raiders ficou conhecido internacionalmente como Tokyo Raiders 2, no entanto,



aqui no Brasil, por ter sido lançado por outra empresa, o filme recebeu um terceiro nome, “A Perseguição”. Infelizmente, o grupo Paris Filmes tem a prática de rebatizar os filmes, ignorando lançamentos anteriores e confundindo o público. O mesmo aconteceu com Initial D, que virou “O Racha”, e The Eye 2, que tornou-se “Visões Por Aqui”. O filme, mesmo ganhando dublagem (diferente de Tokyo Raiders que não foi dublado) nos faz optar pela tradicional legenda, por causa dos equívocos.

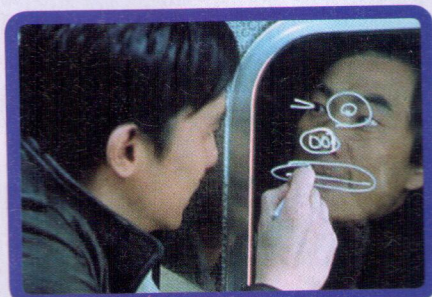
Sendo uma continuação, Seoul Raiders trouxe o personagem Lam numa aventura solo, permitindo que esse “agente 007 oriental” ganhasse o seu verdadeiro destaque. Seria realmente interessante que se tornasse uma franquia “Raiders”, já que as aventuras do detetive Lam estão longe de acabar.

Seoul Raiders aprendeu com os erros do primeiro filme, tornando-se melhor que a contraparte original.

Reviravoltas

Como é marca registrada do diretor Jingle Ma, o filme traz uma porção de reviravoltas, sendo uma delas marcada pela personagem JJ. Ficamos com a pulga atrás da orelha do motivo de ela querer ter Lam como mestre, e se realmente ela não irá traí-lo. Com o decorrer da história, acabamos entendendo a estranha relação dos dois.

Semelhante ao primeiro filme, Lam odeia seu antagonista Owen Lee, mas para descontentamento de ambos, eles têm de trabalhar juntos para conseguirem atrair a máfia coreana. Nesse ponto, percebemos o quanto Seoul Raiders imita o seu predecessor, Tokyo Raiders.





Se7en

7 motivos para gostar de KPOP

quem gosta de música romântica já deve ter encontrado Se7en na lista de favoritos da Oricon. Sendo sul-coreano, o cantor é uma das apostas no mercado americano e japonês, tendo inclusive os mesmos produtores do álbum mais popular da banda Black Eyed Peas.



Se7en é visto como galã pela mídia especializada e tem uma história muito parecida com a da cantora BoA. Ele foi “fabricado” pela YG Entertainment, num processo semelhante ao da cantora, e teve de passar por um treinamento. O sucesso de Se7en era questão de tempo, assim o cantor estreou no mercado fonográfico em 2003, aos 19 anos de idade.

Perfil

Se7en é o pseudônimo de Choi Dong-Wook, que nasceu em 9 de novembro de 1984, em Hangeul, na Coreia do Sul. Com 15 anos, o cantor foi escolhido pela agência YG Entertainment, e recebeu um treinamento todo especial para se tornar o cantor Se7en, coisa que durou quatro anos, quando ele aprendeu várias formas de dança, educou a voz e aprendeu a falar outros idiomas, tendo o objetivo de seguir carreira internacional.

A YG Entertainment, como selo musical e agência, cuidou de todo suporte para que seu lançamento desse certo. Assim, em 2003, Se7en estreava na televisão coreana em programas musicais, além de dar concertos ao vivo por toda Coreia.

Uma das marcas registradas do cantor é sua voz e sua dança, tendo entre seus estilos o breakdance. Se7en marcou seu estilo único em coreografias no palco.

Na Coreia

Se7en lançou seu primeiro álbum em março de 2003, chamado Just Listen, sendo premiado sete vezes naquele ano como cantor-revelação

do ano. Entre os prêmios, recebeu os da KMTV Korean Music Awards, MTV Korea Seoul Music Awards e SBS The 18th Golden Disc.

No ano seguinte, o cantor lançaria o seu segundo álbum, o Must Listen, sendo premiado quatro vezes, desta vez como melhor cantor solo masculino. A popularidade de Se7en era fato e o cantor precisava dar um vôo mais alto na carreira e durante os dois anos seguintes esteve radicado no Japão.

No Japão e na Ásia

Diferente do mercado coreano onde o cantor lançou álbuns, no Japão Se7en optou por lançar singles, pela gravadora Nexstar Records. Em 2005, o cantor estrearia no mercado nipônico com o trabalho “Hikari”.

O cantor só entraria na lista popular da Oricon com o seu quarto compacto, chamado “I wanna...”, o qual estreou em 10º lugar na lista de mais vendidos. Desde então, o cantor não saiu mais da Oricon, editando sucessos como “Aitai” que ficou em 17º lugar e o mais recente, lançado em julho de 2007, chamado “Ari no Mama”, que ficou em 11º lugar. Além de se apresentar no Japão, o cantor passou a fazer turnês pela China e Tailândia.



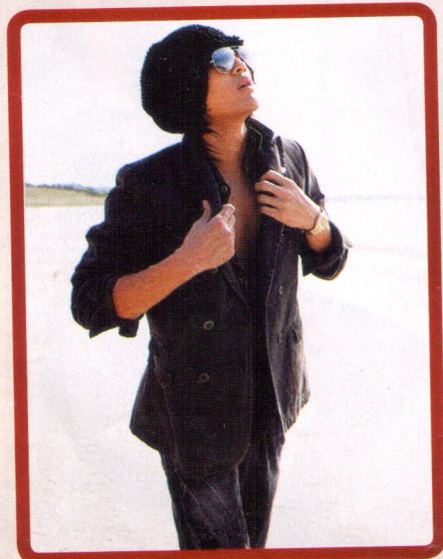
No EUA

Não era de se estranhar que com o sucesso de Se7en na Ásia, logo ele também seria conhecido em outros lugares do mundo, assim o cantor, agora, está sendo trabalhado e lançado nos EUA.

Com o apoio da gravadora YG Entertainment, Se7en fez três shows com outros cantores do selo para a MTV K, nos EUA — se apresentou em Washington, Nova York e Los Angeles, na comemoração de dez anos do grupo YG.

Para o lançamento de seu álbum de estréia no EUA, o cantor teve a ajuda do ganhador do Grammy, Rich Harrison, sem mencionar Noize Trip, equipe que produziu o álbum Disco Club, do Black Eyed Peas.

Ainda não dá para mensurar o sucesso de Se7en nos EUA por ser uma estratégia de lançamento muito recente, mas com uma produção dessas, o cantor tem tudo para dar certo na América. Vale lembrar que outros cantores asiáticos do segmento pop, como Utada Hikaru, já tentaram obter o sucesso por lá e nada conseguiram, então, só o tempo dirá se Se7en conseguirá quebrar esse estigma ou não.

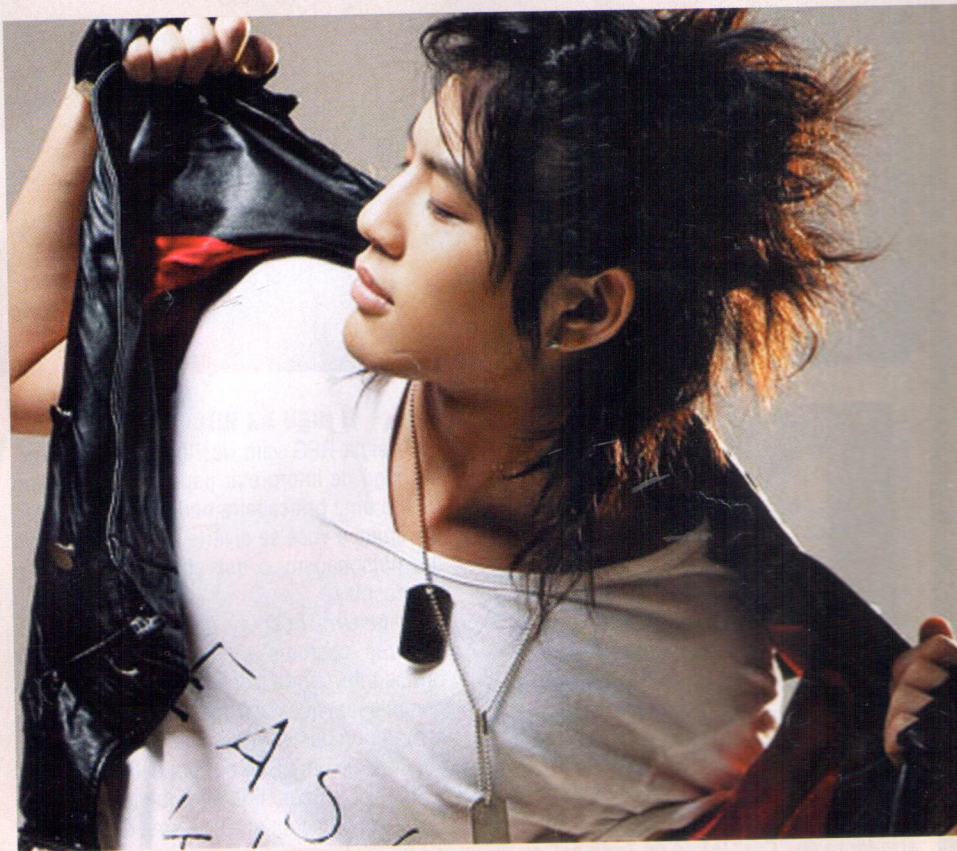


"Se7en admitiu que pretende continuar sua carreira de ator, retornando em alguma série, futuramente."



Se7en e os comerciais

Sendo Se7en um cantor popular tanto no Japão quanto na Coreia, não demoraria muito para as empresas o procurarem para ser garoto-propaganda de seus produtos. Assim, ele virou anunciante da Samsung's Anycall, Baskin Robbins, Coca-Cola, LG Telecom, Sprite e K-SWISS.



Se7en no dorama Goong S

O próximo passo do cantor seria atuar na televisão; e no começo de 2007, o cantor estreou o spinoff do popular dorama coreano Goong, chamado Goong S. Exibido pela emissora MBC, Goong S teve uma audiência

de 9,7% na estréia, relativamente alta se comparada à série original Goong. O cantor, depois de concluir a série, declarou que a experiência foi interessante, e admitiu que pretende continuar sua carreira de ator, retornando em alguma outra série, futuramente.

Cosplay de RPG

existe sim!



D

epois de apresentar-
mos os cosplays de 'visual kei' continuando
com nossa nova cruzada mostrando as mais
variadas formas de fazer cosplay no Brasil.
Afimal, ser um cosplayer não é só vestir uma
armadura de "Cavaleiros do Zodíaco" ou de
outro personagem conhecido. Você pode
criar o seu próprio cosplay! E seguindo esta
lógica, uma fantasia de um personagem de
RPG criado por você, pode sim ser conside-
rado um cosplay. Complicado? Nem tanto.
Acompanhe nosso raciocínio a seguir.

RPG – O jogo da interpretação

A sigla RPG vem de Role Playing Game, um jogo de interpretar papéis. Então, se um RPG é uma brincadeira onde sua imaginação é o limite e você se diverte se vestindo como um personagem, o que ele se diferencia de um cosplay?

A palavra cosplay é a junção de duas palavras 'costume' e 'play', ou seja, brincar fantasiado. Onde você se veste como um personagem que você gosta e "interpreta" ele, interagindo desta forma com outras pessoas, em cima de um palco ou fora dele.

Em um jogo de RPG, cada jogador interpreta um personagem que vive uma determinada aventura narrada pelo mestre (narrador). E aí a diversão rola solta e a pessoa pode criar uma roupa, um estilo de falar, de agir e de se comunicar com o mundo a sua volta. Está pronto o campo de um 'live' de RPG, onde as pessoas brincam fantasiadas.

Para o ator (e também cosplayer e jogador de RPG) Marcos Vinicius Teixeira, o RPG é



uma oportunidade única de encarnar os mais diferentes personagens, vivendo em lugares totalmente diferentes. "Posso ser um cowboy do velho-oeste, um guerreiro anão na terra-média, um Jedi em um planeta distante ("Star Wars"). Jogar RPG é como se você e seus amigos escrevessem um livro, que sempre conta uma historia diferente cada vez que se joga", completa Teixeira.

Às vezes, você pode virar um jogador de RPG por mero acaso. Com Marcos não foi diferente, assim como um acaso de uma aventura 'rpgística', o jovem paulistano entrou neste mundo. "Um certo dia, meu amigo me chamou pra jogar um jogo na casa dele; ele

não sabia explicar qual era o jogo, só me disse que era algo diferente e divertido. Chegando lá, vi meu amigo com outros colegas, sentados em círculos no chão, com alguns dados estranhos e alguns livros bem desenhados. Explicaram-me então que aquilo se chamava AD&D, um tipo de RPG onde você jogava em uma Idade-Média fantasiosa, cheia de raças diferentes, monstros inimagináveis e lugares a serem explorados. Daquele dia em diante, o RPG passou a se tornar um hobby pra mim. Logo de início já comecei mestrando para um amigo, sem mesmo conhecer a regras direito. Deu no que deu, são sete anos jogando o bom e velho RPG", explica.

"Um RPG tem diversos cenários diferentes. Não dá pra definir muito por causa disso, cada personagem é único e cada jogador cria seu personagem de uma forma diferente."

A hora de criar seu personagem

No momento de fazer um cosplay de RPG, o processo pode não ser tão simples quanto um cosplay convencional (não que este tipo seja uma tarefa fácil). Da maneira tradicional, você escolhe um personagem e tem por objetivo fazer uma roupa o mais próximo possível da que ele usa na série, filme ou desenho.

Quando você cria uma roupa do zero (seja um 'visual kei' ou de RPG) você precisa usar sua criatividade, desenhar a fantasia e elaborar todos os detalhes, pensando em que tecido usar, que acessórios, qual cabelo, entre outros pormenores que podem fazer toda diferença entre criar algo bem bacana ou pagar um grande mico.

Por exemplo: seu personagem usa maquiagem ou não? Pode parecer algo bobo, mas fará muita diferença na hora das demais pessoas embarcarem em sua idéia e acreditarem no seu personagem. Afinal, você deve fazer ele parecer algo real, algo que poderia realmente ter saído de alguma história e não somente da sua cabeça.

Para exemplificar tudo isto, Marcos nos conta um pouco como é seu processo de criação de personagem: "Bem, pra falar a verdade logo que crio um personagem penso no básico, descrevo sem muitos detalhes como ele se veste para o mestre e já começo a jogar.

Mais pra frente, quando o personagem começa a ganhar uma identidade, um jeito característico próprio, aí sim eu começo a pensar melhor na sua vestimenta, pois todo personagem bom tem que ter uma boa roupa. Penso nos detalhes, em que tipo de arma ele usa, geralmente, como são bardos, o tipo de instrumento musical, as botas, a camisa, a calça... Mas quem me ajuda mesmo é meu amigo Paulo. Como ele desenha, quase sempre estou pedindo pra ele desenhar meus personagens, é nessa hora que penso nos detalhes da roupa."

Explicar acessórios e roupas é complicado, pois varia bastante. Um RPG tem diversos cenários diferentes: futurista, medieval,



"...nunca é bom confiar em uma única apresentação..."

velho-oeste, dentre inúmeros outros. "Não dá pra definir muito por causa disso, cada personagem é único e cada jogador cria seu personagem de uma forma diferente. Baseando no meu cosplay de 'bardo' eu penso que um bardo é uma pessoa que viaja muito, que quer chamar atenção por onde

passa, conhece muitos lugares etc. Então, tento colocar essas informações no meu cosplay através dos acessórios e sempre procuro por acessórios novos para dar uma impressão de mudança consistente, uma coisa que também acho legal para um bardo", completa Marcos.



A vez de um cosplay de RPG em um evento de animê

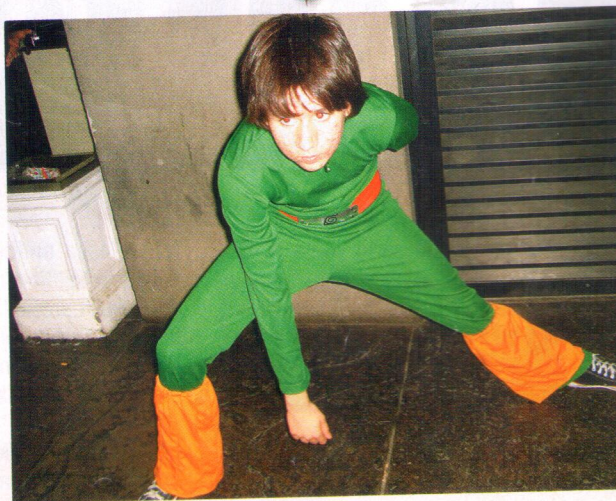
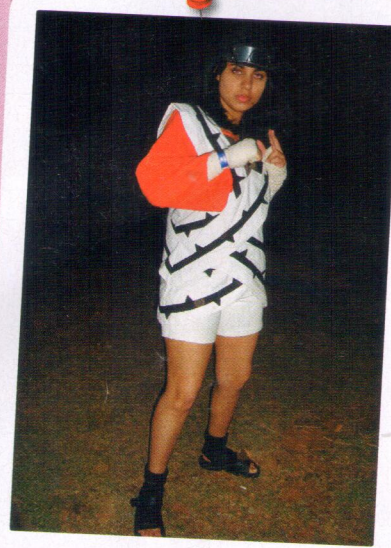
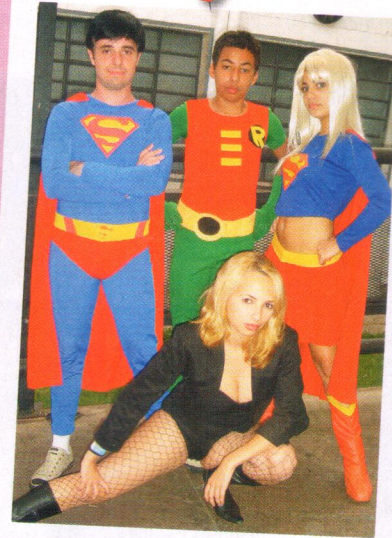
Aos poucos, os cosplayers de RPG estão ganhando seu espaço em eventos de animê. Muitas convenções grandes, como o Anime Friends e o Anime Dreams, estão abrindo espaço para as apresentações deste estilo de cosplay criado do zero (assim como os 'original cosplay', de fanzine, fóruns, 'visual kei', 'furry') em categorias como a livre, onde o personagem pode ser inventado, não precisa ser oriundo de alguma mídia (série, HQ, mangá...).

Marcos Vinicius é um destes cosplayers que estão conquistando seu espaço com cosplays de RPG em eventos de animê e já ganhou por diversas vezes a categoria livre nas convenções organizadas pela empresa Yamato Comunicações e Eventos, com personagens criados por ele. Marcos lembra com carinho dos principais "Na campanha que jogo hoje em dia, jogo com um bardo meio-elfo chamado Alfarrer, cujo passatempo favorito é ficar cantando a mulherada. Ele é obsessivo, foi amaldiçoado e não consegue falar com nenhum ser do sexo masculino, também tem um monte de filhos espalhados pelo mundo. Enfim, vive salvando o grupo de perigos e colocando-o em outros."

Sobre as apresentações nos concursos de cosplay, Marcos acha a iniciativa bacana e incentiva outros que jogam RPG a participarem fantasiados da categoria livre. "Já tenho o cosplay de bardo há pouco mais que um ano e sempre quis usá-lo em uma apresentação, mas nunca consegui pensar como usá-lo no concurso tradicional. Uma vez, no EIRPG (Encontro Internacional de RPG), encontrei um rapaz que me ensinou uma música legal sobre clérigos, paladinos e mortos-vivos. Fui ano passado (2006) no Japan Experience, de cosplay de bardo, não tinha preparado nada para me apresentar, mas na hora sem nem saber o que faria resolvi me inscrever no livre individual, me lembrei das piadinhas que o grupo fazia com bardo, dizendo que ele só servia pra chiclete de dragão, e outras coisas mais. Incrementei com a tal música e acabei improvisando alguma coisa no palco. E não é que deu certo? Ganhei aquele concurso e resolvi começar a me preparar para outros eventos, dei uma incrementada na apresentação, fiz alguns ensaios e pronto, já dava pra competir em outros eventos. Até hoje deu certo, mas nunca é bom confiar em uma única apresentação, já estou bolando apresentações alternativas pra apresentar", encerra Marcos.

Galeria

Fotos: Leandro Higashi (Kimio)



Timidez



Timidez

Parte 1

Não sei ao certo como contar isso, mas acho que posso começar dizendo meu nome: Amamy Shun. Tive uma adolescência meio perturbada... Não por drogas ou cervejas, como é comum...

Eu era tímido.

Não é essa timidez que se sente por não conhecer fulano ou então timidez ligada a não conseguir apresentar um seminário direito por ter vergonha de falar na frente dos colegas... Era de mim, me entende? Devia estar escrito bem antes de eu nascer. É de personalidade.

Eu ficava roxo só de ter o rosto de uma garota cravado na minha mente. Se olhasse pra mim, jurava que ia desmaiar. Se falasse comigo, eu

morria... E parecia que algo me perseguia, porque sempre que eu gostava delas, alguma coisa acontecia e elas mudavam de sala, de colégio... Teve uma que mudou de país. Saiu daqui e foi para a Noruega.

Devo ter amado umas vinte ou trinta... Nem me lembro. Não é como se eu quisesse, é que eu não conseguia evitar. Fato de eu não conseguir chegar perto delas era o que fazia com que elas

ficassem mais bonitas e atraentes. Vendo por esse lado, eu devia amar metade da sala de aula... Sempre rio quando me lembro disso!...

Um dia, chegou uma garota, transferida por problemas com os colegas do colégio anterior... Shaina era o nome dela. Era bonitinha... E bem briguenta.

Ela não falava com ninguém e, se alguém chegasse perto dela, ela mordia. Falo sério, Seiya quase teve o polegar arrancado, apesar de não ter contado o que exatamente fez com ela.

Não sei o que deu em mim, mas decidi que ela seria minha namorada. Eu a achei parecida comigo. Não que eu fosse briguento, eu era um cara totalmente contra brigas e conflitos. Se tinha dois garotos brigando, eu me jogava no meio para tentar parar a briga, só que nunca era muito convincente...

Mas, percebi uma coisa... Ela era tímida. Daquela timidez que não quer se envergonhar e por isso afastava todo mundo. E acho que foi por isso que decidi tomar coragem e me declarar para ela. Pela primeira vez em toda a minha existência poderia ter uma garota só para mim!

Pedi ajuda a meu irmão, que levou dois dias para acreditar que eu estava falando sério. Perguntei a ele o que exatamente eu teria de fazer. Algo não muito complexo e que fosse diretamente proporcional a minha timidez. O que ele me disse?

"Fale com ela e diga tudo. Simples e rápido". Posso até dizer que não foi de muita ajuda, mas quando as palavras saem da boca do meu irmão parece que elas ganham força, é como mágica... E eu peguei toda a coragem que tinha, sabe-se lá onde, e fui até ela.

Estávamos na Páscoa. É quando os ocidentais comemoram a ressurreição do filho de Deus na Terra. Achei que ela podia apreciar a cultura ocidental... E comprei um ovo de chocolate. Um bem grande, gastei toda a minha mesada. Fiquei um tempo imaginando que tipo de chocolate ela deveria gostar, mas como não cheguei a nenhuma conclusão, levei chocolate ao leite, que era o meu preferido.

Cheguei na escola afobado, atrasado... Tinha uma multidão de pessoas na fila do supermercado.

No intervalo, disse tudo para ela. Ela ficou

calada, totalmente sem reação. Reuni muita cara-de-pau para fazer o que fiz depois. Eu, simplesmente, agarrei-a e beijei-a.

Foi o meu primeiro beijo. Os lábios eram... macios, maravilhosos... Até hoje não me apareceu nenhuma palavra que conseguisse descrever o que senti. Não sei se era porque eu era jovem, se era porque era o meu primeiro beijo ou então se era porque eu realmente gostava da Shaina, mas nunca consegui esquecer aquilo.

E com meu primeiro beijo veio o primeiro tapa. Foi forte, bem na bochecha, daqueles que fazem qualquer pessoa rir por dentro. Eu nem liguei, estava tão feliz!...

A felicidade toda esvaiu-se quando vi os lindos olhos verdes que ela tinha... cheios de lágrimas. Tentei falar alguma coisa, mas as palavras ficaram boiando na minha mente. Acho que fiquei arrependido... Não, eu tenho certeza de que fiquei arrependido, mas não saiu nem um "Desculpe-me, é que estou ficando maluco".

Ela falou alguma coisa que não ouvi, mas tinha certeza que era um xingamento. Fugiu correndo dali.

Fugiu não, eu sabia para onde ela ia. De vez em quando eu seguia discretamente qualquer uma

Naquele momento, eu estava tão... triste que acabei falando tudo o que havia acontecido para Hyoga. Acho que foi nesse momento que nos tornamos amigos de verdade.

das minhas paixões e, se acontecesse qualquer coisa, elas corriam para o banheiro.

Não sabia o que fazer e, naquele maldito momento, o "Shun-Tímido" voltou com toda a força, não me deixando nem correr atrás dela. Patético, não? Mas é assim que sou.

Olhei para o ovo de chocolate, tinha quebrado quando o soltei para beijar Shaina. Chutei-o com toda a força que tinha, como se o culpado de tudo aquilo fosse aquele chocolate. Depois de ficar com raiva do chocolate, fiquei com

raiva de mim. Alguém perguntou por mim. Era Hyoga, um loiro que tinha vindo da Rússia para morar com o seu pai, aqui no Japão.

Hyoga era o meu único amigo. Não, acho que não diria amigo... Ele é alguém que sempre me diz "bom-dia" quando chego, e que se eu esquecer de fazer alguma lição, ele tem ela ali, prontinha para eu copiar.

Se fosse qualquer outra pessoa, eu teria pedido para ficar sozinho, mas como era ele... Ele me perguntou por que eu havia chutado o ovo de chocolate. E também perguntou por que eu estava chorando.

Foi então que percebi que estava chorando.

Ah, me esqueci de dizer. Além de tímido, eu chorava por qualquer coisa. E ainda choro, para dizer a verdade. Naquele momento, eu estava tão... triste que acabei falando tudo o que havia acontecido para Hyoga. Acho que foi nesse momento que nos tornamos amigos de verdade.

Ele veio com perguntas que qualquer um faria.

E por que não foi atrás dela?

Aquelas palavras não tiveram força, como eram as palavras de Ikki. Acho que nem as de Ikki conseguiriam me levantar. Talvez porque fosse algo que só eu conseguiria fazer. Eu e meu outro eu, o que tinha conseguido beijar Shaina. É meio estranho pensar assim, mas nem se eu precisasse fazer aquilo para viver eu não o faria, morreria. Parecia que estava... bêbado. Nunca tinha bebido (sempre senti que se fizesse isso alguém me mataria a facadas), mas só conseguiria fazer isso se estivesse nesse ou em pior estado. Quando me lembro disso, acho que estava bêbado, sim... Bêbado de amor.

CONCLUI NA PRÓXIMA EDIÇÃO...

MANDE O SEU TEXTO E PARTICIPE

Gostou deste espaço? Participe e envie seu conto ou fanfic para neo@animepro.com.br. Ele deve ter no mínimo 5 mil caracteres e no máximo 20 mil (sendo assim, dividido em partes).

Notas: Saint Seiya pertence a Masami Kurumada, todos os direitos reservados.

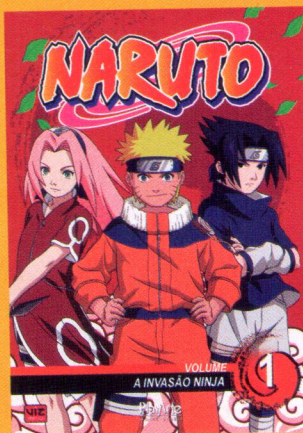
N.T > > > > >

S H O P

Naruto em DVD

A PlayArte acaba de lançar o primeiro Box contendo 19 episódios de uma das séries mais populares do momento. Confira:

O Box contendo cinco discos custa R\$139,90 e cada disco individual sai por R\$ 42,90



DISCO 1

1. Naruto Uzumaki Chegando
2. Meu Nome é Konohamaru
3. Sasuke e Sakura, Amigos ou Inimigos?
4. Aprovar ou Reprovar, um Exercício de Sobrevivência
5. Você Falhou! A Decisão Final de Kakashi

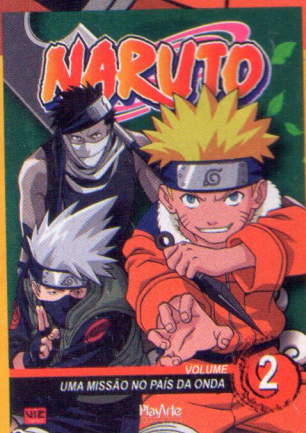
Cor: Colorido

Ano de Lançamento: 2007

Legenda: Português

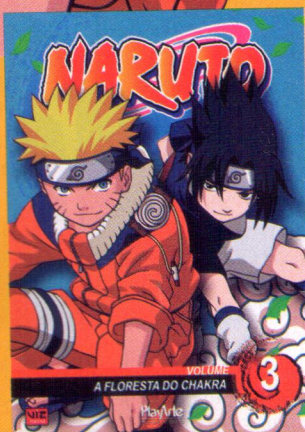
Idiomas / Sistema de Som: Inglês, Japonês e Português (Dolby Digital 2.0)

Formatos de Tela: FullScreen



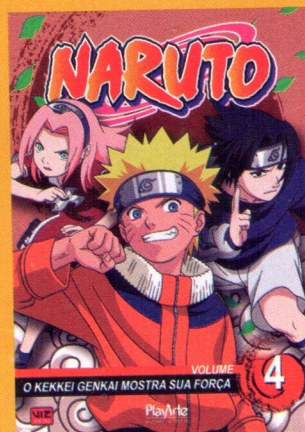
DISCO 2

1. Uma Missão Perigosa! Uma Aventura no País das Ondas
2. O Assassino da Névoa
3. O Juramento de Dor
4. Kakashi: O Guerreiro Sharingan



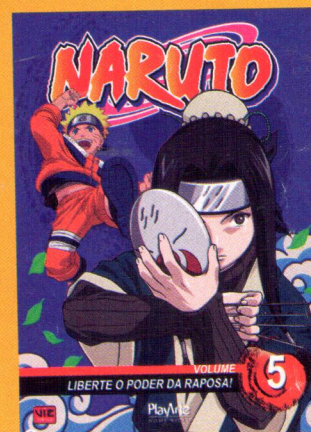
DISCO 3

1. A Floresta do Chakra
2. A Terra Onde Uma Vez Um Herói Viveu
3. Batalha na Ponte! Zabuza Retorna!
4. O Jutsu Secreto de Haku: Espelhos de Cristais de Gelo



DISCO 4

1. O Ninja nº1 Hiperativo e Cabeça-Oca Entra na Briga
2. Visibilidade Zero! O Sharingan Desmorona
3. O Selo Rompido



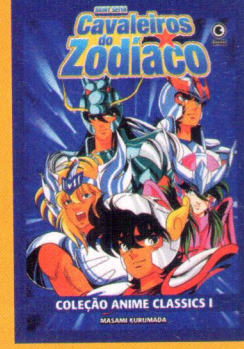
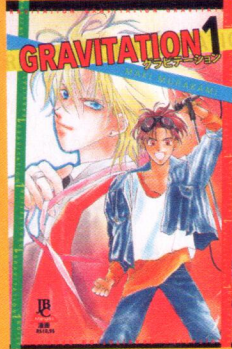
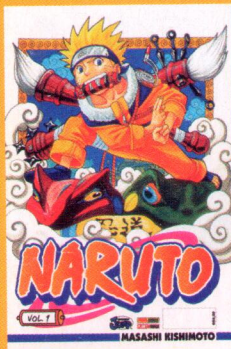
DISCO 5

1. Passado Branco, Ambição Escondida
2. As Armas Conhecidas como Shinobi
3. O Demônio na Neve

Animê e Mangá

Biblioteca básica

www.comix.com.br



LANÇAMENTOS:

Bleach nº1 e 2 R\$ 9,90(cada)
 Giantz nº1 e 2 R\$ 9,90(cada)
 Kil-Dong nº1 e 2 R\$ 9,90(cada)
 Death Note nº1 ao 4 R\$ 10,90(cada)
 Gravitation nº1 ao 4 R\$ 10,95(cada)
 Lodoss War - A Bruxa Cinzenta nº1 ao 2 R\$ 9,50 (cada)
 Samurai Executor nº1 e 2 R\$ 14,90 (cada)
 Zettai Kareshi-O Namorado Perfeito nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
 1945 R\$ 14,00
 A Serpente Vermelha R\$ 24,90
 Astro Boy nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
 Battle Royale nº1 ao 9 R\$ 12,90 (cada)
 Colégio Feminino Bijizaka nº1 ao 3 R\$ 9,90 (cada)
 Crying Freeman nº1 ao 10 R\$ 9,50(cada)
 Full Metal Panic nº1 ao 9 R\$ 9,50 (cada)
 FullMetal Alchemist nº1 ao 14 R\$ 5,90 (cada)
 Inu Neko nº1 ao 3 R\$ 5,90 (cada)
 Lodoss War - A Lenda do Cavaleiro nº1 ao 6 R\$ 9,50 (cada)
 Love Hina Infinity R\$ 19,90
 Naruto nº1 ao 4 R\$ 9,90 (cada)
 Nekomagin R\$ 24,90
 Panorama do Inferno R\$12,00
 Samurai Champlo nº1 e 2 R\$ 9,50(cada)
 Samurai Girl nº1 ao 5 R\$ 5,90 (cada)
 Trigun nº1 e 2 R\$ 9,50(cada)
 Uzumaki - A Espiral do Horror nº1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
 Warcraft nº1 ao 3-Trilogia da Fonte do Sol R\$ 9,90(cada)

NOVIDADES

.hack nº1 ao 7 R\$ 5,90 (cada)
 Angel Sanctuary nº1 ao 25 R\$ 5,50 (cada) nº26 e nº27 R\$ 5,90 (cada)
 Angry nº1 e 6 R\$ 9,90 (cada)
 Berserk nº1 ao 27 R\$ 5,90 (cada)
 El Hazard nº1 ao 6 R\$ 5,90 (cada)
 Evangelion-Iron Maiden nº1 ao 4 R\$ 6,30 (cada) e nº5 ao 12 R\$ 6,90 (cada)
 Fruits Basket nº1 ao 23 R\$ 9,80 (cada)
 Karekano nº1 ao 13 R\$ 5,90 (cada)
 MaruSaku - (Akira Toriyama) Vol. 1 e 2 R\$ 14,90 R\$ 17,80
 Merupuri nº1 ao 4 R\$ 9,50 (cada)
 Monster nº1 ao 8 R\$ 12,00 (cada)
 Negima nº1 ao 20 R\$ 5,90 (cada)
 O Tigre e o Dragão nº1 ao 10 R\$ 8,90 (cada) nº11 R\$ 17,80
 Planet Blood nº1 ao 10 R\$ 10,00 (cada)
 Priest nº1 e 14 R\$ 10,00 (cada)
 Princess Ai nº1 ao 3 R\$ 12,00 (cada)
 Sanctuary nº1 ao 5 R\$ 12,00 (cada)
 Siam Dunk nº1 ao 26 R\$ 9,90 (cada)
 Tsubara Chronicles nº1 a 9 R\$ 5,90 (cada)
 XXX Holic nº1 a 9 R\$ 5,90 (cada)
 Yu-Gi-Oh! nº1 ao 12 R\$ 10,90 (cada)
 Yuki nº1 ao 6 R\$ 12,00 (cada)

COMPLETE SUA COLEÇÃO:

Onegai Teacher nº1 e 2 - R\$ 9,80 (cada)
 Tókiu Babylon nº1 ao 7 - R\$ 9,80 (cada)
 Quark nº1 ao 3 - R\$ 9,90(cada)
 Angelic Layer nº1 ao 5-R\$ 9,80 (cada).
 O Chamado nº1 e 2-R\$ 13,90 (cada).
 Megamen NT Warrior nº1 ao 6-R\$ 5,90 (cada).
 Love Junkies nº1 ao 38 R\$ 5,50 (cada).
 (Para Adultos)
 Mouse nº1 ao 14 R\$ 9,80 (cada). (Para Adultos)
 Cavaleiro do Zodíaco G nº1 ao 10 - R\$ 12,90 (cada)
 Samurai X - Nº 5 ao 34 - R\$ 2,90 (cada) - Nº 35 ao 48 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 49 ao 56 - R\$ 4,90 (cada)
 Samurai X - Especial R\$ 4,50.
 Love Hina - Nº1,3 ao 14 e 16 - R\$ 3,50 (cada) - Nº17 ao 27 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 28 - R\$4,90 (cada) - Nº 5 ao 8 - R\$ 3,90 (cada)
 Video Girl Ai - Nº1 ao 18 - R\$ 2,90 (cada) - Nº19 ao 24 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 25 ao 30 - R\$ 4,90 (cada)
 Shaman King - Nº1 ao 49- R\$ 4,50 (cada) Nº50 ao 64- R\$ 4,90 (cada)
 Sakura - Nº2 ao 24 - R\$ 2,90 (cada)
 Inu Yasha - Nº5 ao 6 - R\$ 3,50 (cada) - Nº7 ao 12 - R\$ 3,90 (cada) - Nº13 ao 30 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 31 ao 96 - R\$ 4,90 (cada)
 Princesa e o Cavaleiro - Nº1 ao 4 - R\$ 3,50 (cada) - Nº 5 ao 8 - R\$ 3,90 (cada)
 Yu Yu Hakusho - Nº2 ao 4 - R\$ 3,50 (cada) - Nº 5 ao 14 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 15 ao 38 - R\$ 4,90 (cada)
 Chobits - Nº 1 ao 15 - R\$ 4,90 (cada) - Nº 16 - R\$ 5,90
 Cowboy Bebop - Nº 1 ao 6 - R\$ 4,90 (cada)
 Gunnm - Nº1 ao 18 - R\$ 4,90 (cada)
 X 1999 - Nº1 ao 18 - R\$ 9,80 (cada)
 Bastard - Nº 1 ao 23 - R\$ 9,80 (cada)
 Star Wars Episode I - A Ameaça Fantasma - Nº 1 e 2 - R\$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Império Contra Ataca - Nº 1 ao 4 - R\$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - Uma Nova Esperança - Nº 1 ao 4 - R\$ 3,90 (cada) Guerra Nas Estrelas - O Retorno De Jedi - Nº 1 ao 4 - R\$ 3,90 (cada)
 BT X - nº1 ao 16 - R\$ 9,80(cada)
 Peach Girl - Nº 2 ao 4 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 5 ao 7 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 8 ao 11 R\$ 4,90 (cada) - Nº 12 ao 24 - R\$ 5,50 (cada)
 Ranma 1/2 - Nº 1 ao 26 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 27 ao 29 - R\$ 4,90 (cada)
 Dragon Ball - Nº 1 ao 32 - R\$ 3,90 (cada)
 Dr. Slump - Nº 1 ao 6 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 7 ao 14 - R\$ 5,20 (cada)
 Gundam Wing - Nº 6 ao 8 - R\$ 2,90 (cada) - Nº 9 ao 12 - R\$ 3,50 (cada) - Nº 13 ao 16 - R\$ 5,00 (cada)
 Dragon Ball Z - Nº 1 ao 29 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 30 ao 51 - R\$ 4,90 (cada)
 Cavaleiros Do Zodíaco - Nº 1 ao 21 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 22 Ao 25 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 26 ao 48 - R\$ 5,90 (cada)
 Fushigi Yûgi - Nº 1 ao 9 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 10 ao 36 - R\$ 5,20 (cada)

Blade - Nº 1 ao 28 - R\$ 5,20 (cada); Nº 29 ao 34 - R\$ 5,90 (cada) Nº35 ao 38 R\$ 6,90(cada).
 Chonchu - Nº 1 ao 15- R\$ 9,90 (cada)
 Guerreiras Mágicas - Nº 1 ao 12 - R\$ 3,40 (cada)
 One Piece - Nº1 ao 9 - R\$ 4,50 (cada) - Nº10 ao 38 - R\$ 5,20 (cada) - Nº39 ao 64 - R\$ 5,90 (cada)
 Eden - Nº 1 ao 7 - R\$ 3,90 (cada) - Nº 8 ao 11 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 12 a 14 - R\$ 4,90 (cada) - Nº 15 ao 20 - R\$ 5,50 (cada)
 Lobo Solitário - Nº 1 ao 28 R\$ 12,90 (cada)
 Slayers - Nº 1 ao 7 R\$4,90 (cada) - Nº 8 e 17 - R\$ 5,50 (cada)
 Ragnarök - Nº 3 ao 20 - R\$ 5,90 (cada)
 Transformers Edição Encadernada - R\$ 10,90 (cada)
 Robotech Edição Encadernada - R\$ 10,90 (cada)
 Holy Avengers Reloaded nº1 ao 8 R\$ 3,90(cada) nº9 e 12 R\$ 4,99 (cada).
 NG Evangelion - Nº4 ao 12 - R\$ 4,50 (cada) - Nº 13 ao 16 - R\$ 5,30 (cada) - Nº 17 ao 18 - R\$ 6,30 (cada) - Nº19 a 20 - R\$ 6,90(cada)
 Vagabond - Nº 1 ao 11 - R\$ 5,50 (cada) - Nº12 ao 40 - R\$ 6,30 (cada) - Nº41 ao 44 R\$ 6,90(cada).

LIVROS E ÁLBUNS DE LUXO:

Almanaque de Cultura Pop Japonesa R\$ 34,00.
 Mangá: Como o Japão Reinventou os Quadrinhos R\$ 75,00.
 Aprenda Japonês Lendo Mangá vol. 1 e 2 R\$ 24,90 (cada)
 Kana & Manga Vol.1 R\$ 14,90
 Para Se Descolorir em Japonês R\$ 24,90
 Técnicas de Desenhar Manga Vol.1 R\$ 29,00
 Sudoku & Manga R\$ 9,90
 As Histórias Preferidas das Crianças Japonesas Vol. 1 e 2 R\$ 29,00(cada)
 A Arte da Guerra-Sunzi(Sun Tzu)
 Ed. Bilingüe-R\$ 19,90
 Adolf Vol. 1 ao 5 R\$ 27,90 (cada)
 Chê- Uma Biografia R\$ 23,50
 Cinderella R\$ 29,50
 Nausicaa Vol. 1 ao 3 R\$ 29,90 (cada)
 Bambi Vol.1 ao 3 R\$ 22,00(cada)
 Enciclopédia dos Samurais (livro)R\$ 49,00
 A Arte do Ninja-Entre Ilusão e Realidade(livro) R\$ 49,00
 Sade Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 13,90
 Tempest Ed. Especial (Proibido para menores de 18 Anos) R\$ 14,90
 SandLand (Akira Toriyama-Ed.Especial) R\$ 14,90
 Enciclopédia Cavaleiros Do Zodíaco R\$ 38,00
 Enciclopédia Dragon Ball Z R\$ 45,00
 Cavaleiros do Zodíaco - Gigantomaquia - A História de Mei - Vol. 1 e 2 R\$ 25,00(cada)
 Novo Dicionário Romanizado Japonês-Português R\$ 39,00
 O Grande Livro do Mangá - R\$ 39,00
 Ronin - Edição de Luxo- Capa Dura - R\$ 59,00
 Vampiro que Ri R\$ 29,00
 Paraíso-O Sorriso do Vampiro R\$ 33,00
 Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1928-

1945 -R\$ 36,00
 Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1945-1960 -R\$ 36,00
 Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1960-1975 -R\$ 29,00
 Osamu Tezuka Uma Biografia Manga 1975-1989 -R\$ 29,00
 Dragon Ball Ed. Definitiva Nº1 ao 14- R\$ 19,90 (cada)
 Vagabond-História de Musashi Ed. Definitiva Nº1 ao 7- R\$ 25,00 (cada) nº8 ao 13 R\$ 28,90 (Cada).
 Evangelion Ed. Definitiva nº1 - R\$ 22,00(cada).
 Samurai X Kaden R\$ 49,00
 Como Desenhar Manga Vol. 1 e 2 R\$ 29,00(cada).
 Japonês em Quadrinhos R\$ 47,00.
 Japonês em Quadrinhos-Cademo de Exercícios R\$ 20,00.
 Japonês em Quadrinhos Vol.2 R\$ 47,00.
 Japonês em Quadrinhos-Cademo de Exercícios Vol.2 R\$ 20,00.
 Dungeons Crawlers Encadernada R\$ 9,90
 Nosferatus - Arthur Garcia) R\$ 16,90
 Buda - Vols. 1 ao 14 - R\$ 19,90 cada
 Anime Comics - Yuyu Hakusho - Vol. 1 ao 3 - R\$19,90 (cada)
 Coleção Anime Classics- Cavaleiros do Zodíaco - 1,2,3,4 - R\$13,90 (cada)

DVDS:

Sakura -A carta Selada R\$ 24,90.
 Cavaleiros do Zodíaco - O Filme-Prologo do Céu R\$ 38,90.
 Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades - (Episódio 0+Vols. 1 ao 4)R\$ 134,90
 Cavaleiros do Zodíaco Saga de Hades Vols.1 ao 4 R\$ 38,90(cada).
 YuYu Hakusho-Vols.1 ao 13 R\$ 38,90(Cada).
 YuYu Hakusho-Box 4(Vols.11 ao 13) R\$ 99,90.
 YuYu Hakusho-Box 3(Vols.8 ao 10) R\$ 99,90.
 YuYu Hakusho-Box 2(Vols.5 ao 7) R\$ 99,90.
 YuYu Hakusho-Box 1(Vols.1 ao 4) R\$ 139,90.
 Castelo Animado -R\$ 39,90.
 Final Fantasy VII-Adventure Children (Ed. Duplo) R\$ 34,90.
 Fullmetal Alchemist Box (Vol.1 ao 3) R\$ 99,00.
 Fullmetal Alchemist Box (Vol.4 ao 6) R\$ 99,00.
 Fullmetal Alchemist Vol.1 ao 6 R\$ 29,90(cada).
 Ragnarock Box Coleção Completa (Vol.1 ao 6) R\$ 99,90.
 Ragnarock vol. 1 ao 6 R\$ 32,90(cada).
 Megamen NT Warrior vol. 1 ao 6 R\$ 34,90(cada).
 Nadja Vol. 1 ao 4 R\$ 36,90 (cada).
 Supercampeões Box 1 (Vol. 1 ao 3) R\$ 89,90.
 Supercampeões Box 2 (Vol. 4 ao 6) R\$ 79,90.
 Supercampeões Vol.1 ao 6 R\$ 34,90(cada) R\$ 29,90.
 Hunter X Hunter Box 1(vol. 1 ao 3) 94,90.
 Hunter X Hunter Box 2(vol. 4 ao 6) 89,90.
 Hunter X Hunter Box 3(vol. 7 ao 9) 89,90.

Hunter X Hunter Vol. 1 ao 6 R\$ 34,90(cada).
 Viewtiful Joe Box 1 (vol.1 ao 3) R\$ 94,90.
 Viewtiful Joe Box 2 (vol.4 ao 6) R\$ 89,90.
 Viewtiful Joe Box 3 (vol.7 ao 9) R\$ 89,90.
 Viewtiful Joe vol.1 ao 9 R\$ 29,90(cada).
 Astro Boy Vol.1 ao 5 R\$ 26,90(cada).
 O Fantasma do Futuro (Ghost In The Shell) R\$ 24,90.
 Steamboy (Katsumihiro Otomo) R\$ 24,90.
 Metropoles (Ed. Duplo) R\$ 29,90.
 Memories (Katsumihiro Otomo) R\$ 24,90.
 Cowboy Bebop -O Filme R\$ 24,90.
 Utena A Garota Revolucionária R\$24,90.
 Shin Chan Vol. 1 e 2 R\$ 12,90(cada).
 Inu Yasha (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90.
 Yu-Gi-Oh! Vol. 1 ao 6 R\$ 12,90 (cada).
 Dragon Ball Z -Devolve-me Gohan R\$ 12,90.
 Dragon Ball Z -O pai de Goku R\$ 12,90.
 Dragon Ball Z -O Homem Mais Forte do Mundo R\$ 12,90.
 Sakura Wars(Episódio 1 e 2) R\$ 12,90.
 Kaleido Stars (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90.
 Super Doll Liqa Chan (Episódio 1 e 2) R\$ 12,90.
 Dragon Blade (Filme) R\$ 34,90.

CARD GAMES

Yu-Gi-Oh! (Em Português Originals)
 Deck Estrutura-Chama da Destruição (Mago contém 40 cartas) R\$ 29,90
 Deck Estrutura-Insanidade Zumbi (Mago contém 40 cartas) R\$ 29,90
 Deck Estrutura-Rugido do Dragão (Mago contém 40 cartas) R\$ 29,90
 Deck Estrutura-Fúria das Profundezas(Mago contém 40 cartas) R\$ 29,90
 Pacote Dragão Branco de Olhos Azuis (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Alma do Duelista (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Predadores Metálicos (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Ascensão do Destino (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote O Milênio Perdido (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Revelação Negra (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Eternidade Flamejante (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Pacote Revolução Cibernética (Contém 9 Cartas) R\$ 9,90.
 Box O Milênio Perdido Especial (Pacotes + 1 Card Alternativo)

Onde Encontrar

Comix Book
 Alameda Jaú, 19 - Jdins -
 São Paulo (SP) - 0420-002.
 Telefone: (0xx11) 01-3893
 Site: www.comix.com.br

NO INÍCIO...

O arquipélago japonês, há mais de 200 mil anos, achava-se ligado geologicamente ao continente asiático e era habitado por animais tropicais. O Japão que se achava mergulhado dentro do oceano, há 200 milhões de anos, à beira do continente asiático, começou a surgir na superfície da água após 100 milhões de anos, aproximadamente, e ficou pertencendo ao continente. Quando a Terra sofreu grande transformação, há 20 milhões de anos, uma enorme parte do continente afundou-se e em seu lugar surgiu a separação de mar. Assim se formou, há 200 mil anos, o arquipélago nipônico.



CRONOLOGIA DO JAPÃO

- 1589** Toyotomi Hideyori envia mensagem à Coréia. Hideyori proíbe a propagação do Cristianismo e incomoda a Igreja Católica de Kyoto.
- 1590** Foi introduzida a primeira máquina de imprensa de estilo europeu.
- 1591** Suicida-se o grande Mestre de Cerimônia do Chá, Sem-no Rikyu. Foram estabelecidas as classes sociais.
- 1592** Deu-se a primeira invasão da Coréia.
- 1593** Introduzida a técnica de impressão a tipo; foram impressas as fábulas de Esopo.
- 1594** Toyotomi Hideyori manda construir o castelo de Fushimi.
- 1595** Terminado o levantamento de terras é estabelecida uma nova lei tributária.
- 1596** Toyotomi Hideyori dá ordem de execução de padres e seus seguidores (os primeiros mártires no Japão). Grande terremoto causa danos destruindo o castelo de Fushimi e o templo Hoko-ji.
- 1597** Toyotomi Hideyori envia a segunda expedição para atacar a Coréia.
- 1598** Morre Toyotomi Hideyori. Foram retiradas as tropas expedicionárias da Coréia.

A RAÇA JAPONESA

Ignora-se ainda hoje a origem certa dos primitivos moradores do arquipélago nipônico. Mas, os estudos feitos confirmam que a raça japonesa foi determinada pelo cruzamento étnico de vários povos procedentes do sul e do norte do continente asiático.

YAYOISHIKI

COM O PLANTIO DO ARROZ, OS ANTIGOS HABITANTES DO JAPÃO VIERAM A SE ESTABILIZAR, FUNDANDO ALDEIAS E VILAS. PASSARAM, ASSIM, À SEGUNDA FASE DA SUA EVOLUÇÃO CULTURAL, CONHECIDA COMO CIVILIZAÇÃO "YAYOISHIKI", QUE DUROU DE 300 A.C. ATÉ O SÉCULO III DA ERA CRISTÃ.

RELÍQUIAS HISTÓRICAS

Em Nara, há um depósito histórico conhecido pelo nome de Shossoin. Encontram-se nele muitas relíquias históricas: espelhos, espadas, instrumentos musicais, tecidos etc., usados pelo Imperador Shomu, que governou o Japão de 701 até 756.

INCENSO JAPONÊS

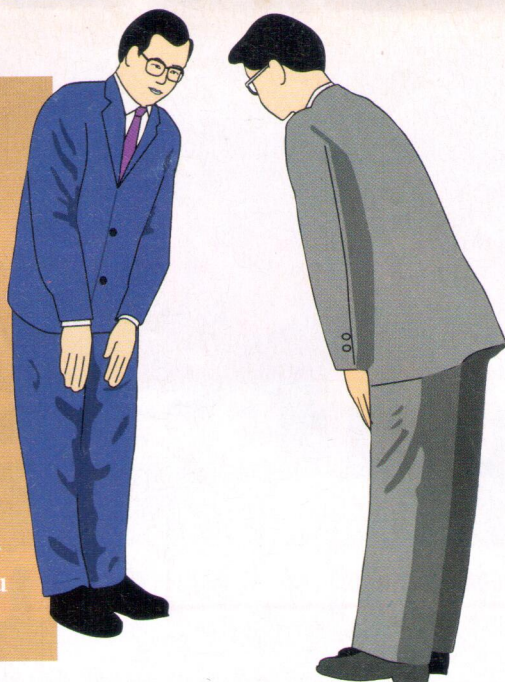
Senkô é o incenso em formato de varetinhas que os japoneses costumam queimar para os seus ancestrais, seja no altar caseiro, seja em templos ou mesmo nos cemitérios. De odor agradável, também serve para limpar e purificar ambientes.

No Japão existe a tradição do kodô que, literalmente significa "caminho do incenso" que consiste na prática estética da queima do incenso. É uma forma agradável capaz de desenvolver um senso refinado ao cheiro, bem como cultivar a tranquilidade mental. Ao mesmo tempo, é considerada hospitalidade receber o convidado com o ar perfumado pela queima de incenso. Por exemplo, frequentemente, o incenso é queimado pelos praticantes do chadô (cerimônia do chá) antes da entrada dos convidados à sala do chá.



CULTURA E MODOS NO MOMENTO DE FAZER NEGÓCIOS COM JAPONESES

Ser rígido com o horário. Deve estar no local do encontro 5 minutos antes, no mínimo. O cartão de visita, "meishi", é muito importante, e é um sinal de cortesia para eles. Sente-se depois que o seu cliente sentar.



NO RESTAURANTE JAPONÊS

- ENQUANTO ESTIVER COMENDO O ARROZ, E QUISER PAUSAR, DEVERÁ DEIXAR O HASHI EM CIMA DA TIGELA NA HORIZONTAL OU SOBRE HASHIOKI (DESCANSO DE HASHI). NÃO ESPETE O HASHI NO ARROZ, ISTO SIGNIFICA ARROZ SERVIDO EM VELÓRIO.
- QUANDO OS JAPONESES TOMAM SOPA, É COSTUME FAZER BARULHO COM A BOCA, DIZEM QUE É DEMONSTRAÇÃO DE APRECIÇÃO AO PRATO.
- GERALMENTE EM RESTAURANTES, ANTES DE SE SERVIR, É OFERECIDO UM OSHIBORI (TOALHINHA ÚMIDA PARA LIMPAR AS MÃOS). É FALTA DE ETIQUETA LIMPAR O ROSTO, O PESCOÇO ETC.
- ANTES DE COMEÇAR A REFEIÇÃO, TODOS DIZEM "ITADAKIMASU" E AO TERMINAR DIZEM "GOCHISO SAMA". SÃO FRASES QUE EXPRESSAM APRECIÇÃO E AGRADECIMENTO PELA REFEIÇÃO.

PENSAMENTOS SÁBIOS DOS NIPÔNICOS

- Se você tem pressa, tome um atalho.
- Indiferença é a forma mais suave de intolerância.
- O orador pode ser tolo, desde que o ouvinte seja sábio.
- Também Buda começou sendo um homem comum.
- O caráter das pessoas está na alma, e não no corpo.
- Basta pôr o pé para fora da porta para ter sete inimigos.
- Interroga os outros sobre as coisas que te dizem respeito pessoalmente.
- Rir nunca fez mal a ninguém.
- Nunca encarregues outros daquilo que tu mesmo podes fazer.
- O sol se põe para os que dão ouvidos a ignorantes.
- Uma mulher sem ciúme é como uma bola que não pula.
- Quem é esperto demais não encontra amigos.
- Quer se viva rindo ou chorando, a duração da vida é a mesma.
- Não é a dádiva que é preciosa, mas sim o amor.
- O fracasso é o começo do sucesso.



ESCOLA DE MANGÁ NÃO É TUDO IGUAL.

COMPARE ANTES DE ESCOLHER ONDE ESTUDAR.



TRABALHOS DE ALUNOS QUE ATUALMENTE PRODUZEM ARTE PROFISSIONALMENTE NO ESTÚDIO DA AREAÊ



ALGUNS DOS CLIENTES ATENDIDOS PELO ESTÚDIO DA AREAÊ



AMPLA INFRA-ESTRUTURA



PROFESSORES ALTAMENTE QUALIFICADOS

• ENSINO INDIVIDUAL

• AMBIENTE DESCONTRAÍDO

• ENCAMINHAMENTO PROFISSIONAL DOS ALUNOS COM BOM DESEMPENHO NAS AULAS

NOVA UNIDADE: FILIAL SANTA CRUZ!

MATRIZ LIBERDADE - Fone: (11) 3207-7624
R. da Glória, 279 - q. 55 - Liberdade - São Paulo

FILIAL SANTA CRUZ - Fone: (11) 3207-7624
R. Loefgreen, 934 - Próximo ao Metrô Santa Cruz

FILIAL RUDGE RAMOS - Fone: (11) 4368-9173
R. Uberaba, 44 - Rudge Ramos - S. Bernardo do Campo

Horário de atendimento: de segunda à sábado das 9:00h às 18:00h

www.areae.com.br - contato@areae.com.br



areae
escola de mangá

QUEM COMPARA, ESTUDA AQUI.

* Artes produzidas por: Bianca Lucchesi, Camila Macedo, Harumi Odagiri e Diogo Saito

Curso RELÂMPAGO de Japonês

AreaGO - Escola de Japonês
www.areago.com.br
tel: (11) 3207-7624



Aula 23

Professor: Kenji Kihara

Bom, agora que aprendemos o Hiragana e o Katakana, vamos praticar enriquecendo o nosso vocabulário. Veremos nas próximas edições uma série de palavras novas, devidamente classificadas por temas. Para começar, aprenderemos nomes de animais!

Bem, animal em japonês é **DOUBUTSU**. Em hiragana isso ficaria どうぶつ.

Vamos conhecer alguns **DOUBUTSU** em japonês!

Cachorro – INU	いぬ
Gato – NEKO	ねこ
Macaco – SARU	さる
Cavalo – UMA	うま
Boi – USHI	うし
Rato – NEZUMI	ねずみ
Peixe – SAKANA	さかな
Porco – BUTA	ぶた
Cobra – HEBI	へび
Jacaré – WANI	わに
Leão – RAION	ライオン
Elefante – ZOU	ぞう
Urso – KUMA	くま
Veado – SHIKA	しか
Ovelha – HITSUJI	ひつじ

Agora vamos praticar, escrevendo os nomes dos seguintes animais em Hiragana:

Girafa – KI RIN

Tartaruga – KA ME

Baleia – KU JI RA

Bode – YA GI

As respostas estarão na próxima edição!!!

RECAPITULANDO:

cachorro

いぬ

i nu

macaco

さる

sa ru

cobra

へび

he bi

jacaré

わに

wa ni

gato

ねこ

ne ko

cavalo

うま

u ma

leão

ライオン

ra i o n

elefante

ぞう

zo u

boi

うし

u shi

rato

ねずみ

ne zu mi

urso

くま

ku ma

veado

しか

shi ka

peixe

さかな

sa ka na

porco

ぶた

bu ta

ovelha

ひつじ

hi tsu ji

Respostas da edição anterior:

vôlei

バレー

ba re -

trompete

ラッパ

ra p pa

balão

バルーン

ba ru - n

parada (festa)

パレード

pa re - do

bico (trabalho)

アルバイト

a ru ba i to

Se ligue nos seriados e filmes mais emocionantes!



A revista **CRASH** traz o mais amplo conteúdo do que foi e do que é notícia no fascinante mundo do cinema, séries de TV, animação e quadrinhos.

Muita informação sobre as novidades, o que está em cartaz, o que vem por aí e o que fez a história do entretenimento no Brasil e no mundo.

NAS BANCAS
www.escala.com.br
ou (11) 3855-1000

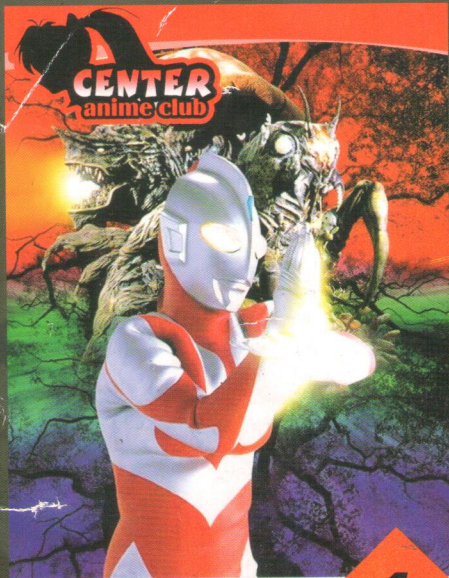


CENTER anime club

Muito mais qualidade você encontra aqui!
Animes . Bonecos . Live-Actions



1



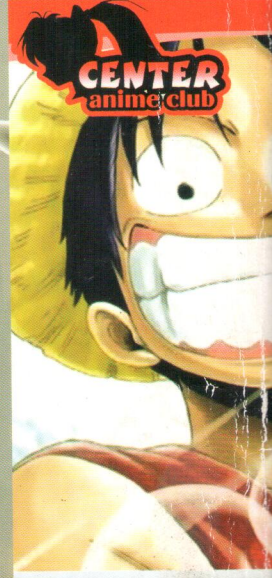
ULTRAMAN MEOS

1



BLEACH

3



ONE PIECE

Por e-mail fornecemos nossa lista de Títulos!
centeranimeclub@hotmail.com

Chaveiros
e muito mais...

(11)3675-5202

Rua Trajano, 64 Loja 13 Lapa - São Paulo - SP